N°9

MICRO WORLD

LA SELECTION GUILLEMOT INTERNATIONAL

NEWS
LES MEGAHITS
DE L'ANNEE

DOSSIER
5 CONSOLES
AU BANC D'ESSAI

TEST
BOMBER
FRED
B.A.T.
P47

MICRO WORLD VOUS EST OFFERT PAR VOTRE REVENDEUR

Disponible dans
les meilleurs points de vente.

JOUEZ LA
toutes cat

CATÉGORIE SHOOT'EM UP

Quitte à faire un shoot'em up, autant qu'il sorte de l'ordinaire. C'est ce que les programmeurs de ce jeu se sont dit, et croyez-moi, c'est réussi ! Devoir combattre des brosses à dent géantes n'est pas si fréquent, et encore je ne vous dis pas tout. En-dehors de cela, d'excellents graphismes, de bons bruitages (pour un ST) et une animation assez fluide. Tout cela pour vous dire que ce logiciel, plein de surprises, est une réussite sur tous les plans.

GEN 4

CATÉGORIE JEU D'ARCADE

La légende d'un enfant-roi, aux graphismes dignes d'un dessin animé

Pas le temps de s'ennuyer dans cette saga, vous comprendrez aisément qu'Ubi Soft tient en Puffy un jeu d'enfer, futur hit, et surtout, qui n'est pas près d'arrêter de tourner sur vos CPC.

En tout cas, le mien est d'ores et déjà squatté par deux petites boules de poils jaunes.

Matt MURDOCK

Amstrad 100 %

Micronews

Le meilleur jeu de tableau sur Amiga.
Superbe ! Un petit chef-d'œuvre
Le graphisme est fantastique.
INTÉRÊT : 90 %

GENERATION 4

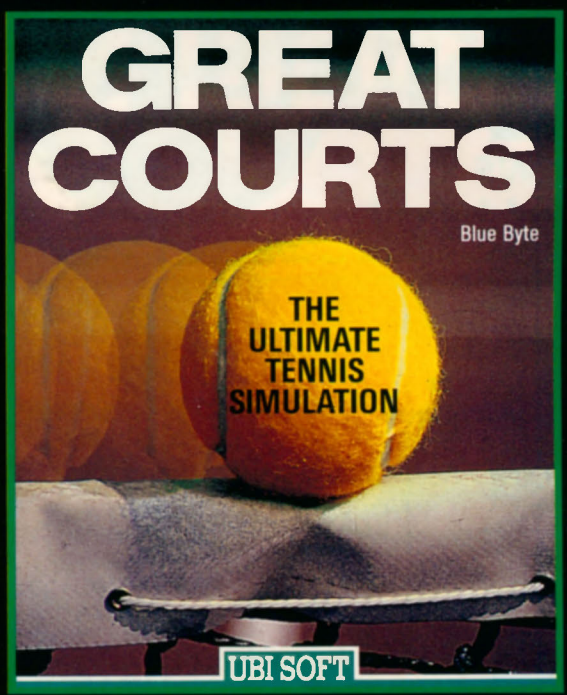
QUALITE
gories

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL

CATÉGORIE SIMULATION SPORTIVE

TILT D'OR CANAL+

GEN D'OR



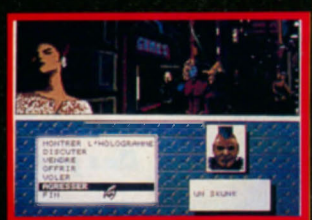
GREAT COURTS s'annonce comme la nouvelle référence en matière de simulation sur CPC. Les graphismes et l'animation sont irréprochables.
AMSTRAD 100 %

La meilleure simulation de tennis sur PC.
AMSTRAD PC MAG

CATÉGORIE JEU DE ROLE

UNE GRANDE SAGA MÉDIÉVALE

Décidément, UBI SOFT fait fort pour la fin de l'année ! Nous avons pu voir IRON LORD, un jeu d'aventure médiéval à hurler tellement les écrans sont beaux, avec des épreuves en tout genre - du bras de fer, de l'épée, de l'arc (traités à l'intérieur des aventures comme de vraies simulations), du combat, animé en 3D et une partie de dés dans une taverne. STupéfiant ! TILT



CATÉGORIE AVENTURE

TILT : 17/20

Pour bien parler de ce soft très étrange, il m'aurait fallu employer un éventail exhaustif de qualificatifs, tels que génial, magnifique, merveilleux, etc. Je préfère parler d'un ou deux détails qui m'ont impressionné. La carte sonore vendue avec le soft est une véritable révolution à elle seule, tant la qualité de la musique et des sons obtenus est très supérieure à ce que ST pouvait faire de mieux. Le système de jeu permet en plus d'effectuer un nombre incroyable d'actions différentes. J'ai particulièrement apprécié le petit module de programmation qui permet d'éviter de faire 36 fois les mêmes gestes. Pour ce qui est du monde et du scénario de ce soft, là encore, c'est à la fois original et passionnant. Un soft qui ne peut que plaire.
GENERATION 4 N° 16

GEN D'OR

SOMMAIRE

Cachet du revendeur

7
NEWS
Quoi de neuf docteur ?

13
MUSTS
Indispensables dans votre logithèque.

25
DOSSIER
Les consoles.

28
PC ENGINE
Les nouveautés.

42
COMPILATIONS
Des jeux qui ne coûtent pas cher.

45
ACCESSOIRES
Pour le confort et le rangement.

53
SIMULATIONS
... et aventures.

DANS CE NUMERO

TITRES	ATARI ST	AMIGA	PC	CPC	C64	SPECTRUM	THOMSON	PAGE
AFTER THE WAR	P	P		T	P			39
ASTATE	T							61
BAD COMPANY	P	T						37
BAT	T	P	P		P			18
BEVERLY HILLS COP	D	D	D	T	D			17
BOMBER	T	T	7	P				62
CHAOS STRIKE BACK	T							54
DOUBLE DRAGON 2	T	T	D					32
ELVIRA	P	T	P		P			13
FIENDISH FREDDY'S	D	D	D	T	D			38
FRED	T	P						34
FUNSCHOOL	T			T				67
GAZZA	T	D		D				58
HARLEY DAVIDSON			T					53
HORSE RACING		T	T					38
LES 3 PETITS COCHONS	T		T					66
LES CASTORS JUNIORS	T		T					66
MOT	T	D	D	T	D			40
MYTH				T	D			57
OLIVER	T	D	D					60
P47	T	P	P	P	P			16
RODY ET MASTICO	D	T					T	64
SPACE ACE	P	T						14
SPACE HARRIER 2	T	P		P	P			24
SPHERICAL				T				40
STUNT CAR	D	D	T					21
TV SPORTS	T							56
WILD STREETS	D	D		T				22
X-OUT	T							36
XENON 2	7	7	T					20

T : Testé dans ce numéro

D : Déjà sorti

P : Sortie prévue prochainement

Le chiffre dans une colonne indique dans quel numéro de Micro World a déjà été présenté un logiciel.

Fabrication SORACOM – Dépôt légal à parution

CARTE DE FIDELITE

MICRO WORLD

Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin	Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin	Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin
Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin	Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin	Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin
Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin	Nom : _____ Prénom : _____ Adresse : _____ _____ Ville : _____ Code postal : _____ Age : _____ Quelle machine possédez-vous : _____ Quel article avez-vous choisi ? _____		Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin
Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin			Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin
Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin			Collez ici la vignette jaune Micro World	Tampon du magasin

plier ici

plier ici

Lorsque vous aurez réunis 4, 8 ou 12 vignettes, renvoyez cette carte à :
Micro World – BP 2 – 56200 LA GACILLY – FRANCE

le tee-shirt Micro World pour 4 vignettes jaunes

le sac à dos Micro World pour 12 vignettes jaunes

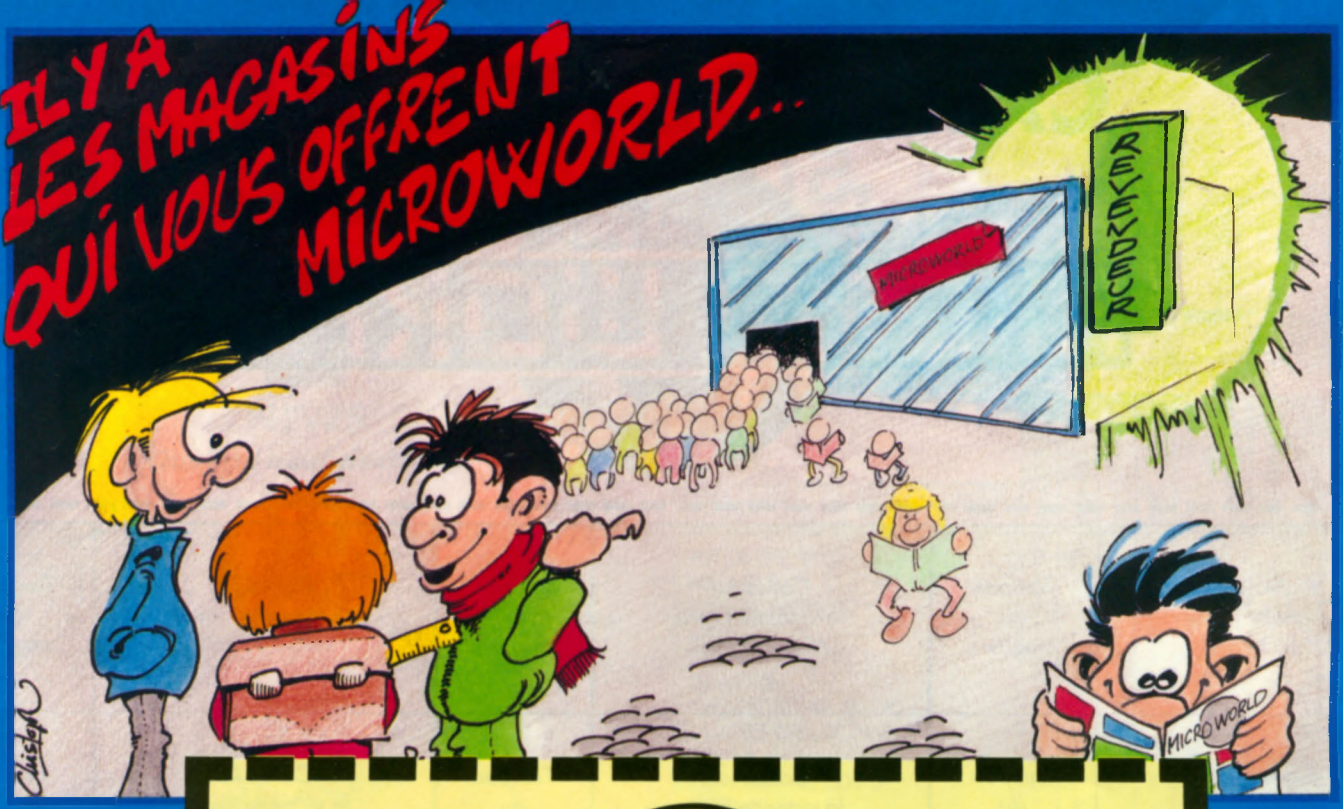
le balladeur FM Micro World pour 8 vignettes jaunes

COMMENT REMPLIR VOTRE CARTE

– Chaque fois que vous achetez un logiciel avec un sticker jaune, collez celui-ci dans l'une des 12 cases ci-dessus.

– Demandez au magasin d'apposer son tampon dans la case indiquée.

– Quand vous aurez suffisamment de stickers et de tampons, choisissez l'article souhaité qui vous sera livré très rapidement.

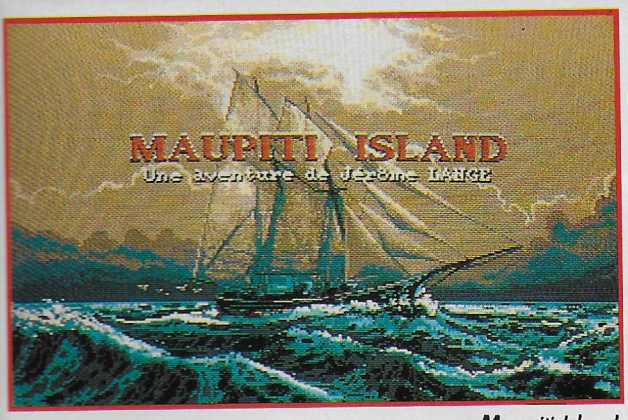


MICRO WORLD

GRATUIT avec ce LOGICIEL

UTILISATEURS, REVENDEURS VOUS AVEZ DES PROBLEMES POUR VOUS PROCURER MICRO WORLD ?

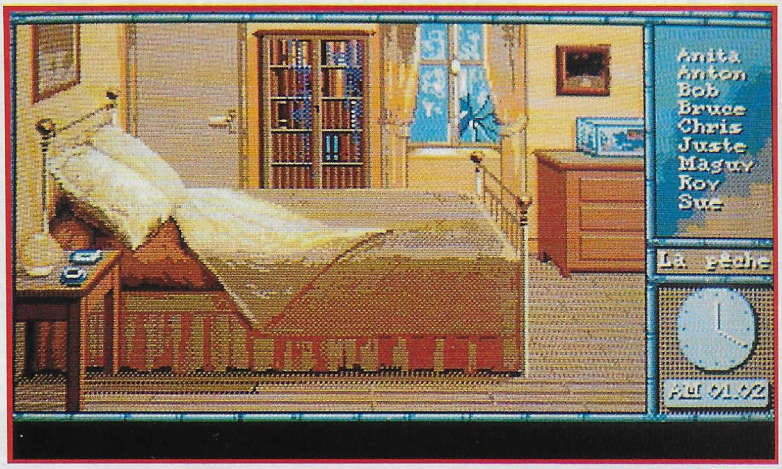
CONTACTEZ-NOUS AU **99.08.93.91**



Maupiti Island

• LANKHOR

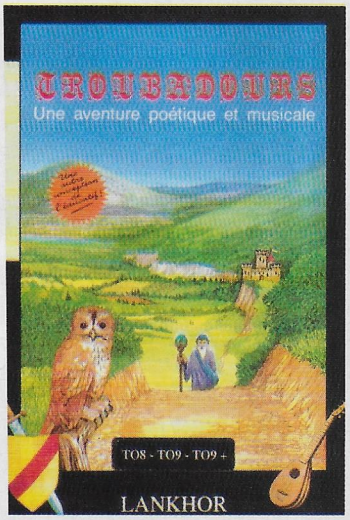
Maupiti Island, c'est le titre de la dernière super-production de Lankhor, dont le scénario a été bâti comme celui d'un film. Près de 3 Mo compactés sur 2 disquettes, pour cette aventure mettant en scène Jérôme Lange, le célèbre détective, héros de Mortville Manor, et toujours la même qualité de réalisation dans les graphismes, la synthèse vocale et la complexité de l'énigme.



Maupiti Island

Maupiti Island

Troubadours, vient de sortir sur Thomson, l'ordinateur vedette un peu oublié.
C'est une adaptation d'un logiciel éducatif, d'excellente qualité, existant déjà sur d'autres machines.
Un éducatif comme on les aime, bâti sur une trame d'aventure, incitant à la réflexion, et destiné aux 9 - 14 ans.



• STARBYTE

Table Tennis, vous l'avez deviné, petits futés, est une simulation de tennis de table avec un avantage : pas besoin de l'encombrante surface de jeu !
Entraînement avec un lanceur de balles, seul contre l'ordinateur ou à 2 joueurs, tout est prévu, y compris des graphismes soignés...

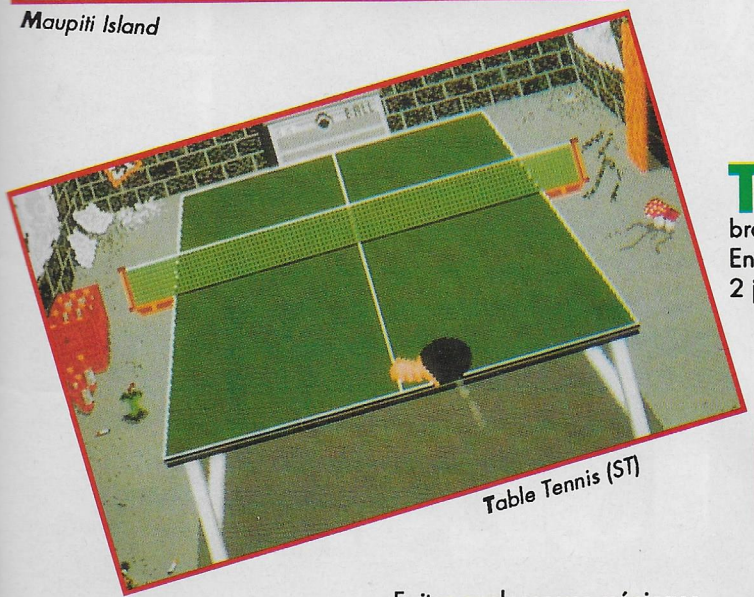
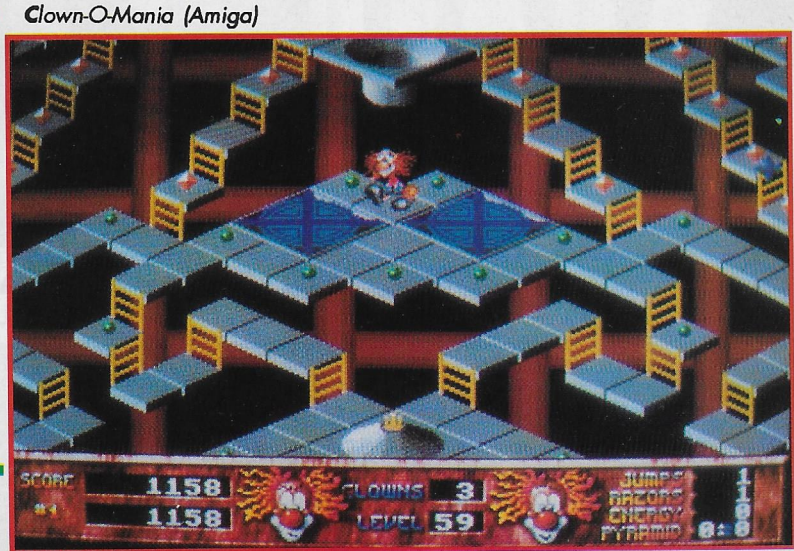


Table Tennis (ST)

Faites exploser vos méninges avec **Clown-O-Mania**, un jeu composé de 70 niveaux, où vous devrez résoudre quelques énigmes afin de trouver la logique, voire la stratégie permettant de passer au suivant.

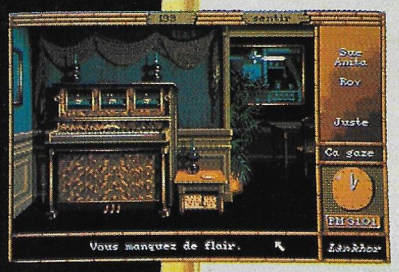
Clown-O-Mania (Amiga)



APRES "LE MANOIR DE MORTEVIELLE"

Le retour de Jérôme Lange

MYSTERE
ACTION
EXOTISME



Ecrans ATARI ST

Lankhor

ABRAHAM

MAUPITI ISLAND

ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle
92140 CLAMART

289 F Prix Conseillé Atari et Amiga

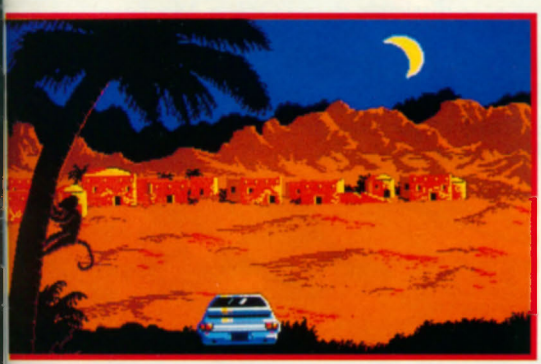
• COKTEL VISION

Paris-Dakar 90

Paris-Dakar 90, l'événement est terminé.

Pas pour tout le monde !

Vous allez devoir prendre le départ et faire mieux, si possible, que les concurrents.

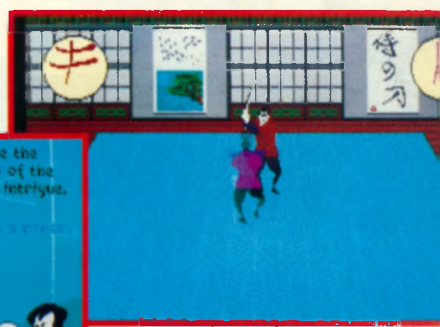


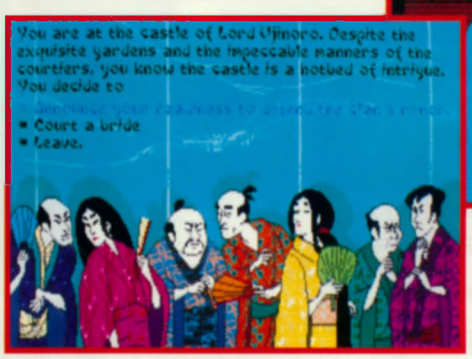
C'est l'aventure dans les sables, l'action au volant avec un jeu en 6 étapes, reprenant le trajet officiel du célèbre rallye.

• RAINBOW ARTS

Conqueror, un titre qui sonne la charge ! Regardez bien cette photo du jeu. Elle n'est pas sans rappeler le célèbre Virus. Ici, les animations sont rapides, les vues en 3D. On peut choisir l'arcade pure ou le jeu complet, avec stratégie. Une guerre des chars qui devient alors LA guerre.

Conqueror





Samurai

• MICROPROSE

Samuraï nous ramène au Japon du XVIème siècle. Votre objectif, réunifier le pays et devenir Shogun.
Présenté comme une grande aventure du genre de Pirates, ce jeu allie action, histoire et stratégie.
Les graphismes entrevus sur PC semblent soignés.

考

侍

Midwinter

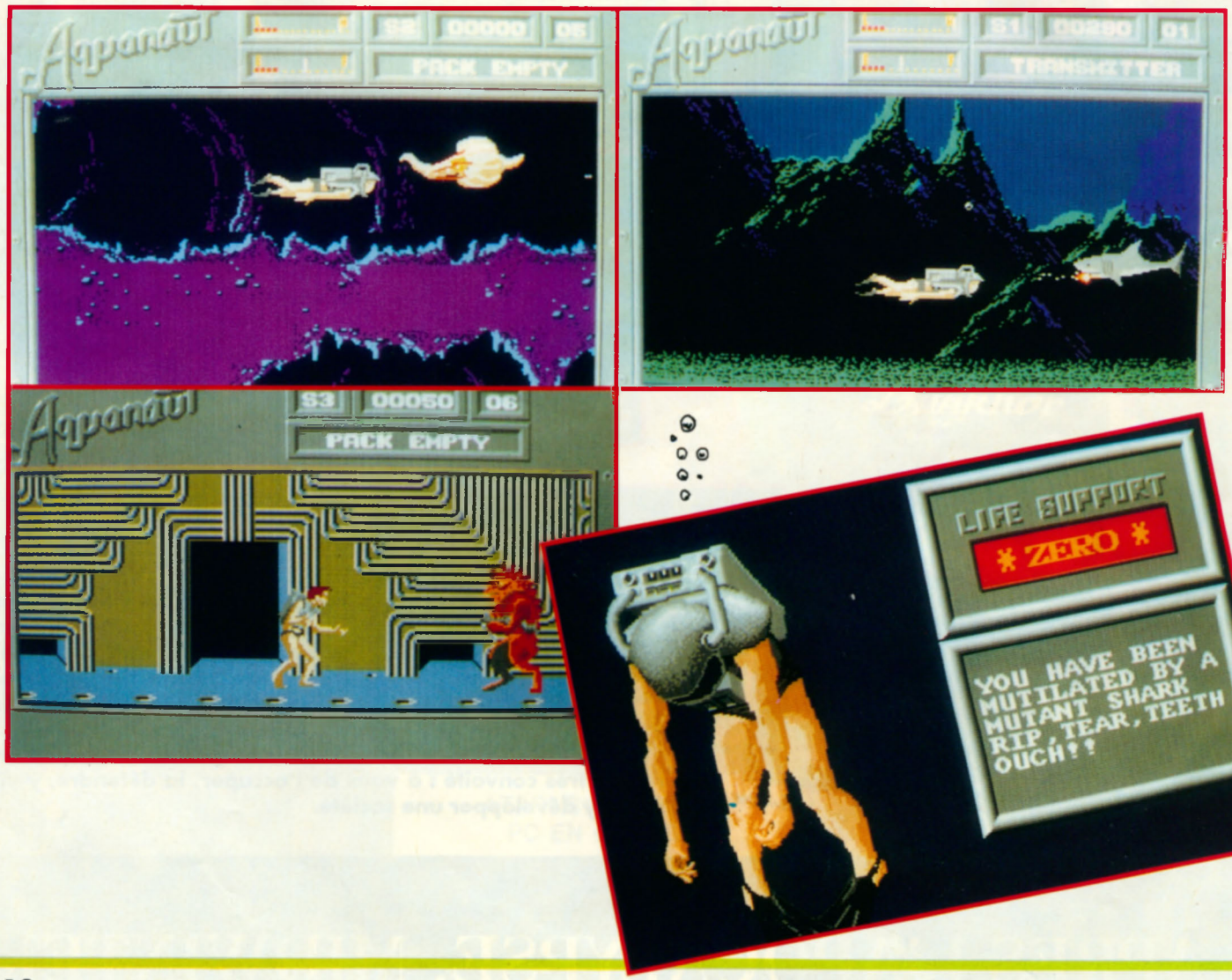
Midwinter, développé par Rainbird, est un jeu de stratégie. Après la chute d'un météorite de 30 km de diamètre, la Terre entre dans une nouvelle période glaciaire.
Seule une petite île devient un refuge très convoité : à vous de l'occuper, la défendre, y vivre et y développer une société.

APRES L'APOCALYPSE, MIDWINTER!

• ADDICTIVE GAMES

Si l'on vous dit Fissionchip Software, ce nom ne vous est pas inconnu... Bon sang, mais c'est bien sûr, il s'agit de la boîte qui avait déjà produit «The Kristal», cette aventure animée, aux graphismes attrayants. Nous changeons de tableau pour découvrir **Aquanaut**, un jeu qui, comme son nom le laisse entendre, se passe sous la mer. Le thème est le suivant : après des années de guerre, la race humaine a enfin compris que les peuples pouvaient aussi vivre en paix et collaborer à la reconstruction de la planète. Tout allait pour le mieux jusqu'à ce qu'un extra-terrestre belliqueux parvienne à franchir la ceinture de protection qui entourait la Terre et se dissimule dans l'Océan Atlantique. C'est dans les îles Yendor, près des Caraïbes, que vous allez le traquer et rechercher son repaire sous-marin afin de le détruire.

Les animations et les graphismes de ce jeu, découvert sur ST, sont d'excellente qualité. On explore avec plaisir un monde sous-marin, avec des bonnes et des mauvaises surprises. En fait, le joueur doit parcourir 3 niveaux, passant de l'un à l'autre au moyen de codes d'accès et, tout en affrontant ses ennemis, il devra récupérer des armes et des objets utiles. Une bonne aventure / action.



EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS

GRABUGE

36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

7014 : Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.
Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur !

MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

News

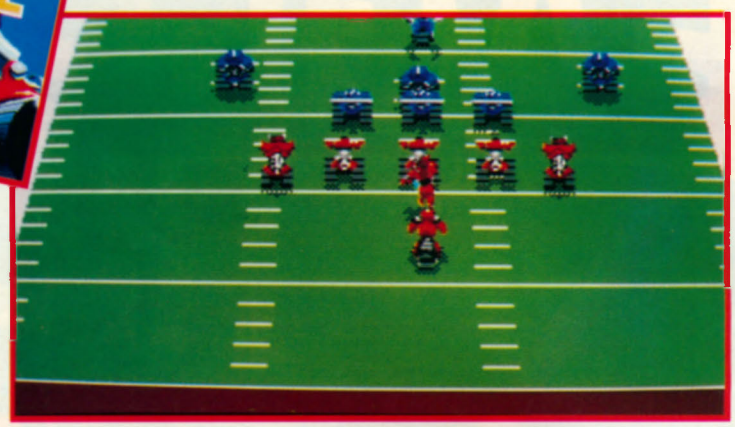
• DOMARK

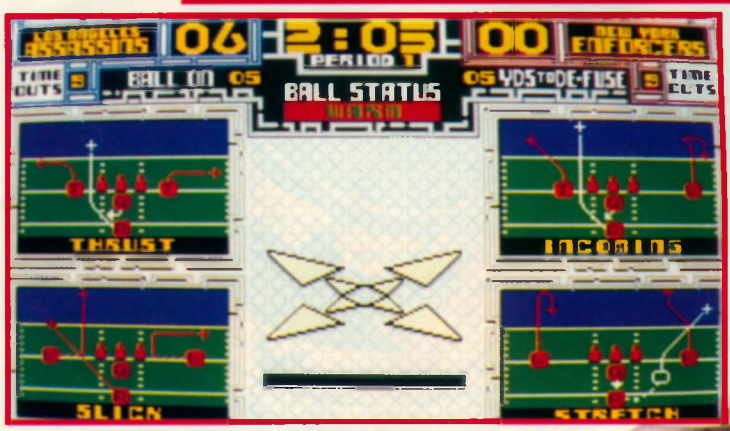
Cyberball, un sport qui n'est pas fait pour les fillettes. Au XXème siècle, on trouvait le foot américain viril !

Comment qualifier Cyberball ? Aurait-on osé imaginer un sport où des robots s'affronteraient, de véritables colosses d'acier, programmés pour vaincre et détruire ?

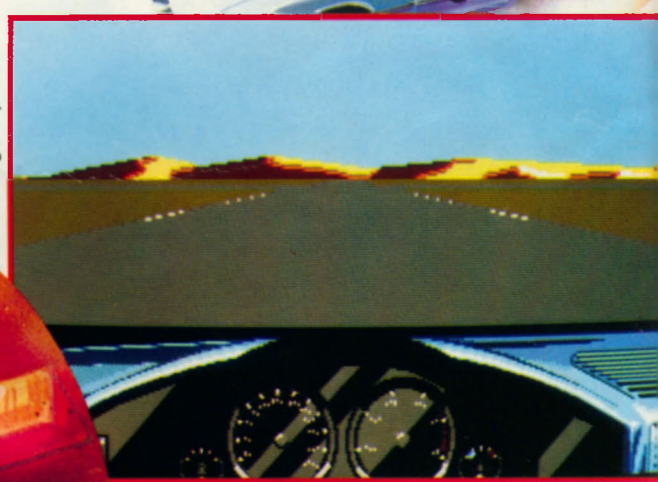
A vous de sélectionner les cyber-joueurs.

Il ne vous restera plus qu'à contempler l'affrontement. Vous ne serez pas un spectateur passif puisque votre but consiste à améliorer votre équipe pour les prochains matches. Le foot du XXIème siècle arrrrrrive !





Cyberball



Highway Patrol II

• MICROIDS

Highway Patrol II sort sur PC. Dans le numéro 8 de Micro World, nous vous avons présenté le test sur ST.

Les graphismes PC, en EGA, sont tout aussi travaillés et cette version bénéficie d'améliorations, la rendant plus ludique.

Si l'on choisit de faire du «tout terrain», on prend le risque de crever. Il faut alors changer la roue et ne pas oublier de la faire réparer à la prochaine station service.

La conduite elle-même est plus souple et des pages graphiques intermédiaires viennent illustrer les différentes situations.

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

TYNESOFT/AVENTURE

Avec les atouts avantageux de la fameuse Elvira, on pourrait s'attendre à tout. Rassurez vous, le jeu est une aventure et ceux qui aiment l'horreur vont être servis. Basé sur le thème du film du même nom, il nous entraîne dans un monde macabre.

La reine Emalda, une sorcière ayant vendu son âme au diable, est morte en laissant 6 clés à ses plus loyaux serviteurs, avec pour mission de les défendre, même au péril de leur vie.

Elvira, une descendante de la reine Emalda, prépare son retour sur terre et organise dans un château des week-ends d'horreur pour des invités prêts à payer très cher.

Bien vite, elle se rend compte qu'une force occulte, qu'elle ne comprend plus, est en train de la surpasser.

Elle fait alors appel à un spécialiste (et qui c'est le spécialiste, hein ?), chasseur de fantômes à ses heures.

En réponse à la question ci-dessus, le spécialiste c'est vous, et vous intervenez dans un jeu d'aventure graphique où l'horreur est au menu.

Sur l'écran, de nombreuses icônes contrôlent le jeu. La musique et les effets sonores contribuent à l'ambiance. En prime, la fameuse Elvira vous recevra. Tâchez de résister à ses plantureux appâts !

Amiga

C'est l'échec de Borf dans la scène 1.

Cette machine terrifiante détruit tout.

Space Ace n'a pas dégainé assez vite...

SPACE ACE

TOP MICRO WORLD

READYSOFT
ARCADE

Tous ceux qui ont déjà goûté à Dragon's Lair en redemandent sûrement ; ils vont être comblés avec Space Ace qui a tout pour plaire : graphismes étonnamment colorés et travaillés, animation époustouflante et action permanente. Quant aux autres, nous ne pouvons leur donner qu'un seul conseil : de le découvrir !

Histoire de vous mettre un peu en haleine, campons le décor : le méchant de l'histoire s'appelle Borf et il attaque la Terre, muni d'une arme redoutable, le rayon Infanto Ray ; cette arme doit transformer tous les habitants de la Terre en enfants, permettant ainsi à Borf de prendre le contrôle de la planète. Vous, Space Ace, décidez de sauver la Terre avec la belle Kimberly. Malheureusement, celle-ci est enlevée par Borf et il ne vous reste plus qu'à agir seul... C'est alors une véritable course poursuite de station spatiale en planète et de planète en station spatiale qui s'engage et qui va durer pendant 33 scènes à l'écran. Là où les difficultés commencent, c'est dans le commandement du personnage qui vous est autorisé. En effet, il semble suivre le célèbre adage : «avant l'heure, c'est pas l'heure, après l'heure, c'est plus l'heure». Je m'explique : chaque scène est composée de plusieurs animations dans lesquelles il va falloir faire effectuer le bon déplacement à Space Ace au bon moment, c'est à dire juste après une animation. A titre d'exemple, je vous fournis les premiers éléments pour accomplir avec succès les premières scènes.

Scène 1 : lorsque Borf vous tire dessus, déplacez-vous à droite

Le vaisseau spatial est presqu'atteint.

Manette en haut, à fond !

juste avant le troisième tir puis revenez à votre place initiale. Il vous reste encore à vous glisser derrière le rocher en vous baissant pour passer à la scène suivante.

Scène 2 : pour se frayer un chemin à travers les éboulements, le pas de danse à suivre est le suivant : un pas en arrière, un pas en avant, un pas en avant juste avant que tout ne s'effronde et un dernier pas en avant.

Scène 3 : pour échapper aux tirs des robots flottants, commencez par vous abaisser et, juste après votre déplacement, sautez pour vous retrouver dans votre vaisseau.

Scène 4 : dans cette scène très courte, il faut ralentir et faire atterrir votre vaisseau ; poussez votre joystick vers le haut dès que le vaisseau vous fait face.

Scène 5 : à l'intérieur de la station, une épreuve de vitesse face à un monstre vert s'impose à vous ; pour la gagner, il faut tirer dès que le monstre apparaît.

Scène 6 : pour se mettre à l'abri du pont cassé, deux mouvements sont à effectuer : un déplacement à droite et, lorsque vous êtes à plat ventre, un saut. Arrivé à cet instant, vous mettrez dans votre lecteur de disquette la seconde disquette sur les quatre qui composent le logiciel. Rassurez-vous, il est possible de sauvegarder le jeu à une scène donnée, ce qui vous évitera de rejouer sans cesse les mêmes scènes. Enfin, rappelez-vous que le timing est très serré, alors patience et concentration...

Amiga

Atterrissage réussi.

Rejoindre l'autre bout du pont est difficile.

C'est souvent le grand saut !

P47

TOP MICRO WORLD

FIREBIRD
ARCADE

Adapté du jeu d'arcade de Jaleco, auquel vous avez certainement consacré quelques heures dans la salle de votre quartier, P47 a volé d'un coup d'ailes jusqu'à la mémoire de nos micros. Une bonne adaptation où le plaisir de jouer côtoie celui de tout détruire.

Le Republic P47, pour les ignares qui ne le sauraient pas, est un avion appelé également Thunderbolt, qui opérait pendant la seconde guerre mondiale. Redoutable avion de combat américain, il était capable de missions diverses liées à sa puissance de feu.

Pour les besoins du jeu, on retrouve le P47 face à des ennemis, certes un peu anachroniques, tels ces missiles sol-air ou ces hélicoptères, aussi nombreux que les fourmis dans un panier de pique-nique. Qu'importe le pied-de-nez à l'histoire, pourvu qu'on trouve le plaisir de jouer... C'est tout bon ! Pas besoin de réfléchir, on fonce, en tirant sur tout ce qui se présente et en récupérant le plus de bonus possibles, sous forme de bombes, missiles, tirs rapides, extra-lives et j'en passe !

A 2 joueurs, c'est encore plus drôle. L'un peut s'occuper de tout ce qui vole et l'autre de tout ce qui rampe, ou plutôt de tout ce qui est au sol. Une force de destruction conjuguée qui permet d'aller plus loin encore. Les réalisations où l'on peut jouer à 2 simultanément sont assez rares, profitons en !

Techniquement, c'est du bon boulot : musique et bruitages, scrolling fluide, nombreux sprites, et des graphismes agréables, avec de jolies couleurs comme au second niveau. Allez chercher votre pote, branchez les joysticks et décollez aux commandes du P47 !

ST

Les versions PC, Amiga, CPC et C64 devraient être disponibles quand vous lirez ce texte.

Le ciel est bien encombré, dès le début.

Gare au train, il est bien protégé.

Les couleurs du 2nd niveau sont splendides.

A deux, le jeu est encore plus passionnant.

Beverly Hills Cop

TOP MICRO WORLD

TYNE SOFT
ARCADE

Les bandits sont nombreux et leur tir est très fourni.

Avec ce logiciel, ce ne sont pas moins de 4 épreuves que vous avez à accomplir avec succès si vous voulez porter dignement le titre du «flic de Beverly Hills»... Graphismes colorés et animation de qualité assurés.

Vous êtes en train d'effectuer une banale patrouille de nuit lorsqu'un message radio vous annonce qu'un cambriolage est en train de se dérouler à la «Great American Arms» qui se trouve dans la 42ème rue.

Vous vous y rendez aussitôt et décidez d'atteindre le quai d'embarcation pour arrêter tout transfert d'armes.

Seulement, vous devez pour cela traverser tout l'entrepôt et faire face aux tirs nourris des bandits.

Une fois que le ménage a été fait, vous vous rendez compte que 3 camionnettes ont quand même réussi à partir et vous prenez la route pour les empêcher d'atteindre le repère du Big Boss.

Pour les arrêter, un seul moyen : les faire sortir de la route en tirant sur les caisses d'armes tout en évitant celles que les bandits vous balancent.

Vous avez la chance ensuite de récupérer l'adresse du «patron» grâce à une confidence du dernier chauffeur de camionnette.

Vous décidez donc de vous rendre sur les lieux afin que cesse définitivement ce trafic.

L'approche va se dérouler en deux temps : tout d'abord, il vous faut jouer de ruse pour anéantir ou détourner les 40 gardes qui veillent méchamment sur les jardins de l'immense demeure.

Ensuite, une fois que vous vous trouvez dans la maison, vous devez libérer les otages qui s'y trouvent et trouver Bardolino, le Boss, afin de lui dire en tête à tête ce que vous pensez de lui et de ses méthodes (avec l'aide quand même de votre fidèle colt 45).

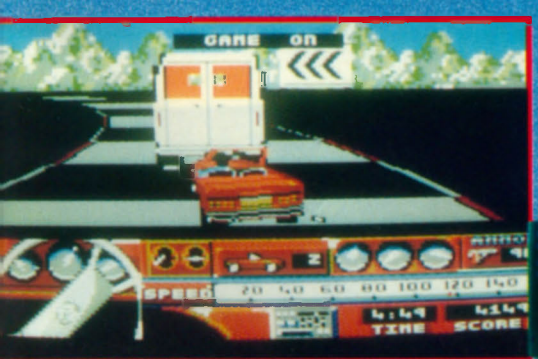
Seulement, bien sûr, la maison est également truffée de gardes, aussi bien dans les couloirs que dans les pièces ; de plus, cette maison est un véritable labyrinthe.

Pour terminer, un otage vous donnera une information pour votre «dessert» : il est possible qu'il y ait en plus une bombe !...

A noter que, non seulement, Beverly Hills est d'excellente qualité mais, de plus, il est d'un niveau de difficulté tout à fait raisonnable.

Et si, malgré tout, vous échouez sur une épreuve, vous pouvez vous entraîner en sélectionnant chaque épeuve indépendamment.

Amstrad CPC



Attention ! Ne foncez pas directement dans la camionnette sous peine de mort !...

Quand les événements se terminent mal pour vous !

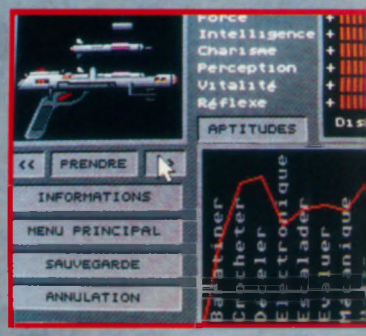
Un garde en moins, un ! Mais la maison est encore loin.

Cette maison est un véritable labyrinthe.

La joie de la victoire.

B.A.T.

UBI SOFT
AVENTURE



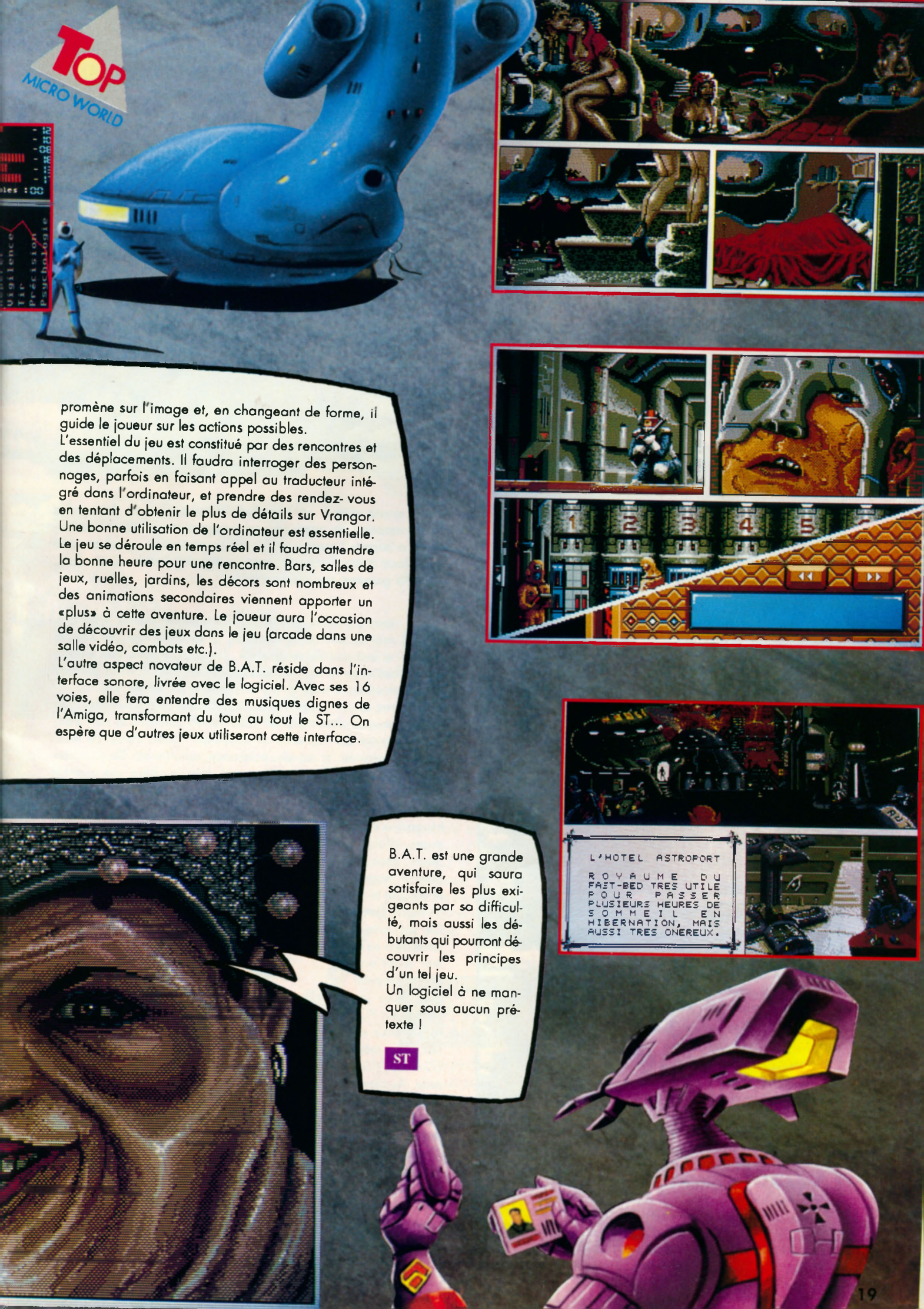
Pendant le voyage qui vous mène à Sélénia, vous l'agent du B.A.T. dépêché sur place afin de contrer Vrangor, vous revoyez le film de ces dernières décennies, et la naissance de ce cartel, en 2065, fondé par les milliardaires de la Terre, qui ont quitté la planète pour Sélénia, emmenant avec eux les savants les plus renommés. Les survivants du grand cataclysme ayant ébranlé la planète se sont regroupés en une confédération des galaxies, sorte de gouvernement épaulé par le B.A.T., tentant de maintenir l'ordre.

Vous débarquez sur le spaceport de Terrapolis avec, pour seuls bagages, votre expérience et l'ordinateur greffé dans votre bras. Là débute une grande aventure, l'une des plus belles jamais réalisées sur Atari ST. Le joueur commencera par créer son personnage, un peu dans l'esprit des jeux de rôle, en répartissant des points d'aptitude : intelligence, charisme, réflexes etc.

Le jeu fait appel à de nombreuses fenêtres dans lesquelles on découvre des graphismes d'une exceptionnelle qualité. Toutes les actions s'effectuent à l'aide de la souris, qui pilote un curseur sur l'écran. prenant différents aspects, en fonction des circonstances. On le

ALERTE!

Vrangor a décidé d'anéantir Terrapolis, une ville importante de la planète Sélénia, dont les sous-sols renferment des richesses minérales indispensables. Au B.A.T., le Bureau des Affaires Temporelles, c'est l'effervescence. L'ultimatum lancé par Vrangor prend fin dans 10 jours : il faut agir vite !



promène sur l'image et, en changeant de forme, il guide le joueur sur les actions possibles.
L'essentiel du jeu est constitué par des rencontres et des déplacements. Il faudra interroger des personnages, parfois en faisant appel au traducteur intégré dans l'ordinateur, et prendre des rendez- vous en tentant d'obtenir le plus de détails sur Vrangor. Une bonne utilisation de l'ordinateur est essentielle. Le jeu se déroule en temps réel et il faudra attendre la bonne heure pour une rencontre. Bars, salles de jeux, ruelles, jardins, les décors sont nombreux et des animations secondaires viennent apporter un «plus» à cette aventure. Le joueur aura l'occasion de découvrir des jeux dans le jeu (arcade dans une salle vidéo, combats etc.).
L'autre aspect novateur de B.A.T. réside dans l'interface sonore, livrée avec le logiciel. Avec ses 16 voies, elle fera entendre des musiques dignes de l'Amiga, transformant du tout au tout le ST... On espère que d'autres jeux utiliseront cette interface.

B.A.T. est une grande aventure, qui saura satisfaire les plus exigeants par sa difficulté, mais aussi les débutants qui pourront découvrir les principes d'un tel jeu.
Un logiciel à ne manquer sous aucun prétexte !

ST

XENON 2

MIRRORSOFT
ARCADE

TOP MICRO WORLD

Cul de sac. Heureusement, il y a une marche arrière !

Un module de tir arrière complète le vaisseau.

Ramasser la bulle, à droite du vaisseau.

A 2 joueurs, chacun son tour !

Vous avez aimé et terminé Xenon, après bien des souffrances : ne vous réjouissez pas trop vite ! Les Xenites n'aiment pas perdre et le premier combat que vous leur avez livré réclame une vengeance. Cette fois, c'est la guerre qui vous attend.

A tous les héros potentiels, bonjour ! Préparez vous à livrer un combat sans merci. En face de vous, les Xenites et leur soif de vengeance. Ils vous ont tendu des embuscades dont vous ne sortirez pas facilement vivant. Cinq bombes ont été placées : à vous de les retrouver et de les détruire.

Votre arme est un vaisseau, le Megablaster. Au cours des 5 niveaux que vous allez traverser vous devrez commencer par l'équiper au moyen des capsules de bonus qui flottent autour de vous. Vitesse accélérée, tir rapide, puissance, autofire etc. De plus, chaque vague d'assaillants entièrement détruite libère une quantité d'argent plus ou moins importante, qui vous servira dans les magasins.

Magasins ? Oui, magasins... Quand vous aurez anéanti les méduses, trilobites, vers et autres brachiopodes, ou détruit le nautile géant, vous pourrez, 2 fois au cours de chaque niveau, pénétrer dans un magasin d'armement et équiper le Megablaster de façon plus efficace.

Ce scénario est le prétexte à un excellent shoot'em up, probablement le plus beau jamais réalisé sur PC, surtout si vous disposez d'une machine EGA ou VGA rapide. Au clavier, le jeu est très difficile aussi nous vous conseillons de vous munir d'un bon joystick. Quant à l'option «2 joueurs», elle vous permettra de défier les copains !

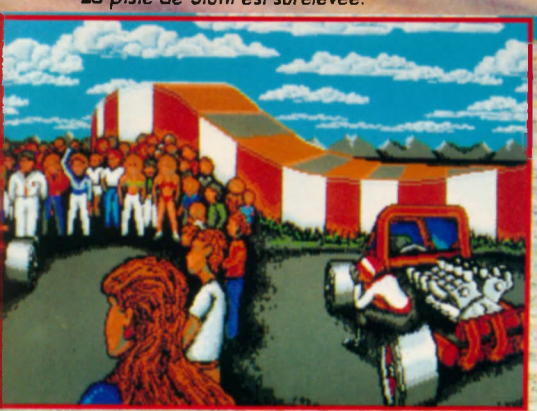
PC tous modes

STUNT CAR

MICRO STYLE SIMULATION

On l'attendait sur PC, le voici ! Stunt Car est là... Le jeu qui décoiffe par la vitesse de ses animations. Croyez nous, si vous disposez d'un PC rapide, vous allez passer quelques nuits blanches car Stunt Car est particulièrement réussi.

La piste de Stunt est surélevée.



Les courses de Formule 1, c'est déjà loin. Le public en demande toujours plus et veut vivre au rythme des émotions fortes.
Les pilotes ont compris qu'ils pouvaient se faire du fric en offrant un spectacle où le risque côtoie les sensations de peur et de vitesse.
Le Stunt Car est né : une course entre véhicules puissants, au moteur suralimenté, se déroulant sur une piste sans glissières de sécurité, quelques mètres au-dessus du sol.

Comme moi, tu vas courir en Division 4, la seule accessible aux débutants. Si tu es bon, tu gagneras du galon et tu passeras en Division 3 et ainsi de suite. Les meilleurs s'affrontent en 1ère Division et leur lutte pour la victoire est sans merci. Je te conseille de t'entraîner un peu avant de t'engager !

VERSION PC

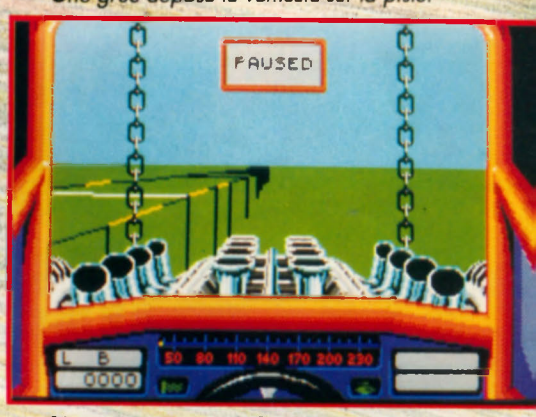
Le seul reproche que l'on puisse faire à Stunt Car PC, c'est de montrer une piste de la même couleur que le paysage. Cette «simplification» du graphisme permet de donner une animation remarquable, surtout si l'on possède une machine rapide. Trois modes graphiques, CGA, EGA et TANDY sont prévus.

Début du championnat en Division 4.

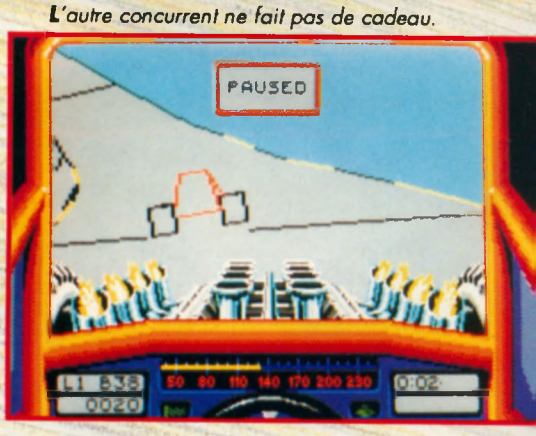
VERSION ST/AMIGA

Un petit rappel, puisque nous avons déjà présenté ces versions dans Micro World, pour insister sur le graphisme et les sons, mieux finis sur ces machines, avec une bonne animation mais moins rapide que sur PC 286 ou 386.

Une grue dépose le véhicule sur la piste.



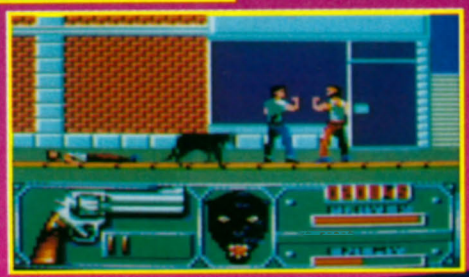
L'autre concurrent ne fait pas de cadeau.



WILD STREETS

TITUS
ARCADE

C'est dans les rues d'un New-York transformé en gigantesque bidonville que vous devez secourir le chef de la CIA. Attendez-vous à vivre de nombreux combats de rue cruels au milieu de graphismes colorés.



Dans le premier quartier, un seul coup de poing suffit pour terrasser l'adversaire.

La panthère est là pour vous protéger.

Nous sommes en 1998 et il ne reste plus qu'une moitié de New-York qui soit habitable ; malheureusement, cette partie de la ville est dirigée par les principaux chefs de bande et trafiquants de toutes sortes. La CIA, avec à sa tête John Steven, met sur pied des opérations qui se révèlent efficaces.

Mais les truands s'organisent et ils parviennent à kidnapper Steven. Il ne vous reste donc plus qu'à intervenir pour le libérer et le ramener sain et sauf à l'hélicoptère qui vous attend...

Si les premiers trafiquants que vous rencontrez ne sont pas très dangereux, il n'en est déjà pas de même lorsque vous rencontrez leur chef.

A partir de cet instant, vous serez bien content d'avoir en votre compagnie un Magnum 357 et 6 munitions (avec la possibilité de faire de temps en temps un plein de munitions) d'une part et surtout Black Virgin, votre superbe panthère noire spécialement dressée à la protection rapprochée d'autre part.

Vous avez exactement 5 quartiers différents à traverser et vos adversaires sont à chaque fois plus résistants ; heureusement, il n'est pas obligatoire de tous les tuer pour progresser...

En effet, lorsque vous changez d'écran, vos adversaires ne vous suivent pas.

Plus vous progressez et plus les bandits sont coriaces.

Lorsque vous avez enfin trouvé votre chef, il faut refaire en sens inverse tout le chemin parcouru en le protégeant des coups des adversaires car il est nettement plus vulnérable que vous.

Si le chemin est difficile et périlleux, il n'est pas insurmontable et chacun d'entre vous pourra accéder à ce magnifique hélicoptère tant convoité.

Amstrad CPC

Il faut en plus le ramener à bon port.

Il ne suffit pas de libérer l'otage...

DOMARK ET TENGEN PRÉSENTENT

Disponible sur disque et cassette AMSTRAD
disque et cassette C64
Atari ST et Amiga

CYBERBALL

LE FOOTBALL AMÉRICAIN DU 21e SIÈCLE

Distribués par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
(16 1) 48 98 99 00

Disponible sur cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad, Atari ST
et Amiga.

Photos d'écran sur Atari ST

Disponible sur cassette
et disque C64 Amiga, Atari ST
cassette et disque Amstrad

Hard Drivin'

MAINTENANT SUR IBM PC

Disponible sur cassette et disque C64, cassette et disque Amstrad, Atari ST, Amiga.
ET MAINTENANT SUR IBM PC

Disponible dans les meilleurs points de vente.

N'hésitez pas à détruire les arbres.

Le dragon est caché.

SPACE HARRIER 2

Réalisé d'après le jeu de Sega, Space Harrier II (et pas hi hi !) vient de sortir... Encore plus difficile que la première version (Space Harrier, vous aviez deviné), le jeu va combler d'aise les amateurs d'action rapide, que dis-je, très rapide !

GRANDSLAM
ARCADE

Toujours à la conquête du bien, notre valeureux combattant, le Space Harrier, affronte de nouveaux dangers.
Souvenez vous de ses aventures précédentes, quand sur la planète où vivaient de paisibles dragons, sont arrivées des créatures décidées à les exterminer. Le guerrier de l'espace avait réussi à les sauver, après bien des difficultés...
Mais que se passe-t-il donc ?

Ces envahisseurs cruels sont de retour ! Il semblerait que leur haine ne soit pas apaisée...

Bien au contraire, on les retrouve plus hargneux que jamais.

L'alerte ayant été donnée, le Space Harrier s'élance arme sous le bras, à l'assaut des créatures dont il a tout à découvrir. Leurs manoeuvres d'attaque, d'abord, puis la les dangers du paysage. Ici, pas question d'écologie ! Il n'hésitera pas à détruire les arbres qui sont sur son chemin, obstacles dangereux qui lui coûtent une vie. Là, ce sont des colonnes de pierre qu'il faudra éviter...
Bref, la mission s'avère tout aussi excitante que dangereuse.

Que ceux qui trouvaient la première version trop facile se rassurent : avec la seconde, ils en auront pour leur argent et il leur faudra bien du temps pour parvenir au bout du jeu.

La réalisation est remarquable, surtout par la vitesse de l'animation.
Les graphismes et les couleurs soulignent le surréalisme du décor.
Enfin, la musique n'engendre pas la mélancolie.
Un seul mot : Foncez !
L'action pure et dure, telle que vous l'aimez, vous attend...

ST

Gare aux colonnes indestructibles !

Les sprites sont géants...

ET POURQUOI PAS UNE CONSOLE ?

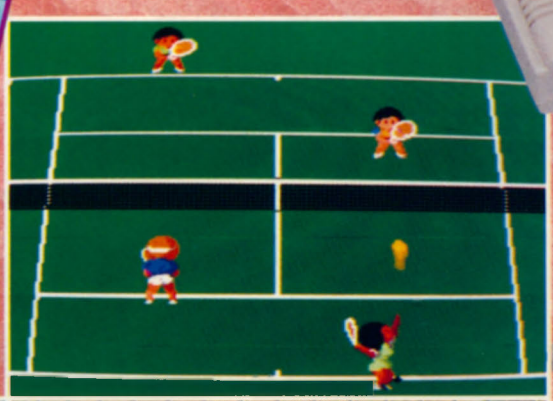
Quand on passe son temps à jouer et qu'on ne désire pas programmer, l'intérêt d'un ordinateur est restreint face à celui d'une console. Pourquoi s'embêter avec une mise en oeuvre plus difficile, des problèmes de chargement (cassette ou disquette) alors qu'en fin de compte, l'expérience le prouve, on joue toujours avec quelques jeux, les autres finissant rapidement dans un tiroir. On peut dès lors envisager l'achat d'une console...

Les consoles ont eu leur heure de gloire puis ont soudain décliné face à l'invasion des micros. L'utilisateur s'est ensuite rendu compte qu'elles avaient du bon, et on assiste à un retour des consoles avec, en prime, l'avènement des machines à 16 bits dont les performances ne sont pas sans rappeler celles des bécanes d'arcade. A une exception près, elles se connectent directement sur la prise PERITEL d'un téléviseur. Nous allons faire le tour des plus connues.

NEC PC ENGINE

Peut être la plus connue de nos lecteurs. Nous avons régulièrement présenté des jeux pour cette console, dont la taille minuscule ne laisse pas prévoir les immenses possibilités. D'une technologie 16 bits, elle possède aussi de bonnes fonctions musicales. Elle n'est pas loin des classiques machines d'arcades et sa logithèque ne cesse de s'agrandir (plus d'une cinquantaine de jeux réellement disponibles). La capacité des cartes (ressemblant à des cartes bancaires) sur lesquelles sont stockés les jeux atteint plusieurs mégabits. On annonce un grand bouleversement autour de cette console avec la venue d'un lecteur de CD-ROM. La configuration de base se compose de la console, d'un joystick et du bloc d'alimentation. La qualité de ses jeux, leur disponibilité, et le prix abordable de la console (1790 F) font qu'elle arrive en tête du hit parade des 16 bits.

Vigilante



Mr Heli

Shinobi

NEC Tennis

Out Run 3D

Cyborg Hunter

SEGA MASTER SYSTEM

Organisée autour d'un microprocesseur Z80, elle dispose d'une gamme de périphériques et de logiciels assez étendue.

Elle est livrée avec 2 joysticks et un jeu, Hang On.

On peut la compléter par la suite en achetant un «Light Phaser» (pistolet) aux bonnes performances, ou encore des lunettes de vision en 3D donnant une très bonne impression de relief.

On retrouve les jeux les plus célèbres et, en particulier, ceux des machines d'arcade de Sega avec de très grands hits.

Son prix est voisin de 1000F.

SEGA MEGA DRIVE

C'est la plus récente. Elle a pour avantage d'utiliser 2 microprocesseurs, un Z80 et un 68000.
Elle est donc de la génération des 16 bits.

Son processeur sonore est d'excellente qualité et les jeux ne manquent pas de l'exploiter proposant souvent différents airs de musique.
Animations et couleurs sont pratiquement celles qu'on peut trouver sur les machines d'arcade avec des sprites de grande taille.

Là encore, on retrouve la plupart des hits de Sega, dans la gamme des jeux qui ne fait que grandir. Son prix est certes plus important mais la qualité se paie.

Super Thunderblade

Space Harrier II

Robo Warrior

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Du même âge et de la même technologie que la Sega 8 bits, cette console est située dans la même gamme de prix.
Elle utilise 2 processeurs et un circuit spécialisé pour les graphismes.
Elle est très répandue aux USA et dispose d'une logithèque importante.
Côté accessoires, on trouve de tout, et en particulier un petit robot qui devient un compagnon dans certains jeux.
Le joueur la choisira en fonction des jeux qu'il aime et qu'il connait déjà sur les machines d'arcades.

Son prix est voisin de 1000F.

ATARI 2600

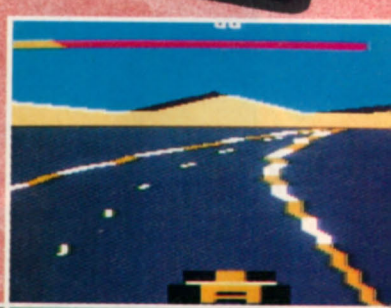
C'est la plus ancienne des consoles présentées ici.
Sa technologie ne lui permet pas de rivaliser avec ses concurrentes mais son prix la situe largement en tête.

On se l'arrache toujours dans les magasins et elle dispose d'un large choix de jeux, [illegible] pour la plupart, dont le prix est très abordable.

La qualité de leur réalisation varie et nous vous proposons une sélection effectuée parmi les meilleurs et les plus connus.

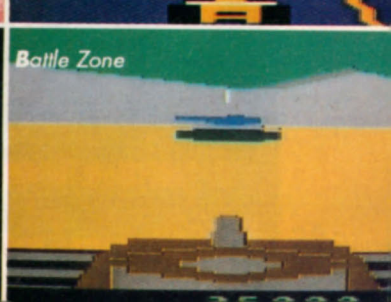
Elle ne vous ruinera pas et se connecte directement à la prise antenne de votre téléviseur pour un prix inférieur à 500F.

Les cartouches utilisées par les consoles



Pole position

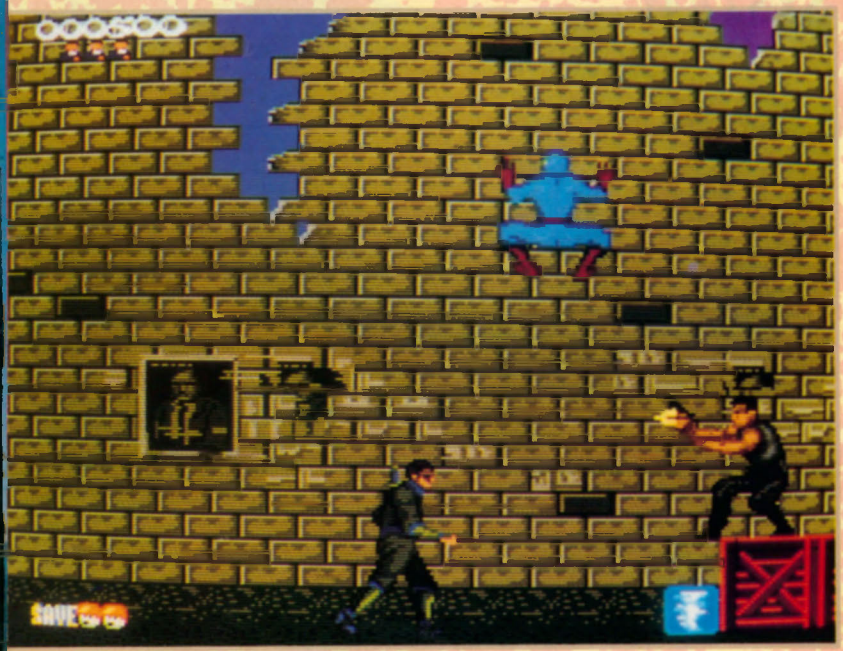
Midnight Magic



PC Engine

Distribution SODIPENG

La console PC Engine de NEC n'a pas fini de nous étonner !
Notre sélection du mois prouve, une fois encore, que les jeux qui sortent sur cette bécane sont aussi nombreux que variés mais surtout, qu'ils ont tous un point commun : le soin apporté à leur réalisation.



SHINOBI

Faut-il encore présenter ce célèbre jeu pour lequel nous avons tous laissé un fric fou dans les fentes gourmandes des bécanes d'arcade ?
En tout cas, les possesseurs de la PC-ENGINE ne vont pas regretter leur choix.

Cette version du jeu est la plus réussie qui soit.

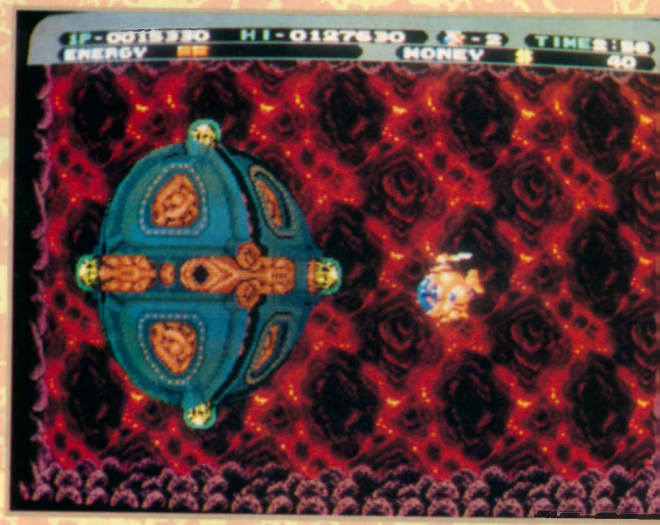
Certes, les possibilités graphiques et sonores de la console y sont pour beaucoup, mais il faut reconnaître que les programmeurs ont su faire fort, très fort.

On retrouve le même plaisir et les mêmes difficultés que sur le jeu de café. Toujours autant d'adversaires à affronter pour délivrer les otages, toujours cet indispensable «timing» à respecter, cette synchronisation parfaite des mouvements, qui devient indispensable afin de passer certains obstacles.

Shinobi, le mot signifie «protection», un art que vous, le Maître Ninja, n'ignorez pas.

Cette qualité vous sera précieuse pour affronter ces mercenaires, experts en arts martiaux, qui vous guettent.

Mr HELI



Tirez dans le tas ! C'est le mot d'ordre d'un bon shoot'em up. Ici, on vous demandera en plus 2 doigts de perspicacité, et un peu de bon sens, pour décider de l'achat de tel ou tel armement ou du ravitaillement en carburant. Aux commandes d'un curieux hélicoptère, capable de voler ou «marcher», et qui rappelle, par certains aspects, les jouets Fisher Price de mon p'tit frère, vous allez parcourir un grand nombre de tableaux, se terminant comme il se doit, par un monstre toujours plus agressif. Vous découvrirez des cristaux, d'une valeur monétaire inestimable, qui vous permettront d'acheter des bombes ou autres missiles. Le monde fantastique de Mr Heli est très coloré, envahi de plantes et de créatures étranges et l'animation est rapide, avec des scrollings à donner le vertige ! La musique est entêtante et le jeu possède les mêmes qualités que la version «machine d'arcade» : les premiers tableaux sont faciles à parcourir, ce qui ne rebutera pas les débutants.

USA BASKET

Une bonne simulation de basket, je suis sûr que vous en attendiez une depuis longtemps. La voici, veinards ! Un mauvais jeu de mots pour dire que c'est le nec plus ultra dans le genre... J'ose, et c'est vrai. Imaginez un peu que vous puissiez jouer avec une équipe complète, disposant de tous ses joueurs, respectant les règles du basket, et malgré cela, l'animation est géniale et la «jouabilité» très bonne. Que demander de plus ? Quelques mots supplémentaires peut-être, pour vous dire que l'on peut affronter l'ordinateur ou un partenaire humain, assister en simple spectateur (et, croyez moi, çà vaut le coup d'oeil) à une exhibition, ou jouer toutes les rencontres des matches de la ligue, avec les plus grandes équipes US. C'est bon, c'est très bon, et le clou du spectacle est de pouvoir revoir le panier qui vient d'être marqué en gros plan. Vos plus beaux bras roulés ou une attaque virile pour tenter de récupérer le ballon sur l'anneau de fer...

Si vous aimez le basket, c'est LE jeu qu'il vous faut.

PC Engine

BREAK IN

J'adore le billard !
Si vous êtes comme moi, vous allez sauter de joie en apprenant que Break In est une simulation qui coûte moins cher qu'un billard de salon.

Alors, en attendant de vous retrouver, entre copains, dans l'arrière salle du bar du coin, vous allez pouvoir vous entraîner à réaliser les coups les plus fous, sans investir dans un billard grandeur nature.
Les habituelles simulations informatiques de ce sport, souffrent toujours de quelques menus défauts : ici, pas de musique, là une animation temblotante etc...

Break In possède tous les atouts : plusieurs jeux différents, une option d'entraînement ou de tournoi, avec ou sans coach pour vous conseiller.

La réalisation est irréprochable : les boules tournent et s'entrechoquent, le plateau est représenté d'en haut et une vue 3D vient apparait pour régler la position de la queue.

On peut choisir son ou ses adversaires : l'ordinateur propose une galerie des portraits d'hommes ou de femmes plus ou moins doués.

Quant à la musique, elle complète les effets sonores déjà bien réussis et donne l'ambiance...

WONDER MOMO

Derrière ce titre se cache une playmate, que j'imagine aisément sortie d'un dessin animé japonais.
La petite Nipponne, courageuse à souhait, semble calquée sur «Super Jaimie» et distribue, au plus grand dam des nombreux ennemis qui l'aissaillent, coups de pieds et sauts chassés.

Douée de super-pouvoirs, elle peut attraper au passage une sorte de mini-tornade et des bonus qui la rendent plus efficace encore.

Au premier plan, car l'action se passe sur une scène, les spectateurs applaudissent et un photographe vient fixer, de temps en temps, l'héroïne sur la pellicule.

Le jeu se compose d'une succession de tableaux et l'option «Continue» permet aux moins doués d'aller un peu plus loin.

Beaucoup d'action et une musique ressemblant à celle qu'on pourrait entendre dans un music-hall, sont les atouts supplémentaires de WONDER MOMO, une môme dont on a pas fini de parler !

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

PRIX DE LANCEMENT CONSEILLE 1790 FRS TTC

DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC

双截龍 II
DOUBLE DRAGON II
The Revenge

VIRGIN GAMES/ACTION

Billy et Jimmy n'ont plus qu'une seule idée en tête : venger Marian. Tous les punks, toutes les tronches de loubards du coin vont en prendre plein la gueule ! Spécialistes des arts martiaux, les deux héros nous amènent au coeur d'un jeu plein d'action et bien réalisé.

Les armes ne doivent pas rester à terre !

Les décors sont très détaillés.

Ça se complique !

Amateurs de castagne, bonjour ! Préparez-vous au combat, ça va saigner dans les chaumières. Vous qui pensiez, à la fin de Double Dragon, en avoir fini avec la racaille qui hante cette ville, vous vous trompiez.

Un des membres du commando des Guerriers Noirs, qui n'avait été que blessé, s'en est sorti.
Linda, puisque c'est d'elle qu'il s'agit, a réussi, par son savoir, à redonner vie à tous ces corps qui jonchaient les rues. Les frères Lee, Billy et Jimmy, vont devoir affronter le gang reconstitué.

C'est encore Marian qui fait les frais de la chose puisque la voilà de nouveau enlevée. Willy, le big boss du gang, l'a tout simplement assassinée.

La vengeance des jumeaux sera terrible ! C'est à vous de jouer...

Avec une panoplie de coups assez impressionnante, Double Dragon II demande un peu d'entraînement.

Certes, les premiers niveaux sont assez faciles à franchir, ce qui devrait convenir aux débutants.

Ils en profiteront pour s'entraîner à ramasser les armes perdues par leurs adversaires.

Par la suite, il faudra un peu plus d'habileté pour réussir.

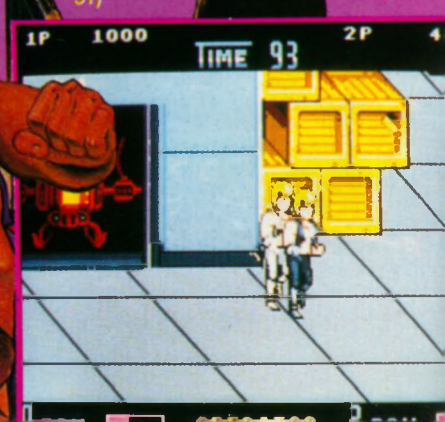
Les graphismes, sur Amiga, où l'image occupe tout l'écran, sont très soignés.

Double Dragon II : un bon jeu pour ceux qui veulent se défouler.

Encore plus fun quand on y joue à deux !

ST et Amiga

A 2 *joueurs. (version ST)*



VROOM

L'ENFER DE LA FORMULE 1

- Animation qualité arcade
- Gestion 3D de la route
  (Montée, descente, élargissement et rétrécissement)
- Son digitalisé et relief sonore
- Consommation d'essence, usure pneu et moteur, arrêt au stand
- Mode Arcade et Simulation
- Entrainement possible
- Championnat avec qualif.
- Sauvegarde d'un championnat en cours
- Connexion entre machines (locales ou à distance)

PARTICIPEZ AU CHAMPIONNAT 90
Bon d'inscription dans la boîte

ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

Lankhor

LANKHOR 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle - 92140 CLAMART
199 F Prix Conseillé Atari et Amiga

FRED

INCAL – ARCADE/AVENTURE

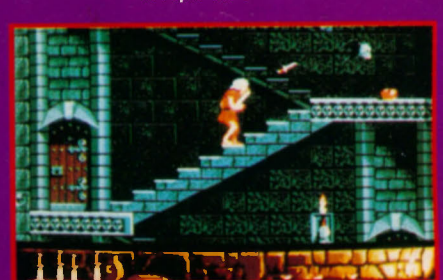
Avec Fred, vous êtes instamment convié à faire preuve de vos qualités de preux chevalier dans un curieux monde imaginaire moyenageux.
Allez-y les yeux fermés car toutes les qualités demandées pour avoir un bon logiciel sont présentes dans ce jeu : graphismes colorés et fouillés, animation remarquable, humour et action se déroulant sur trois plans différents...

Il était une fois deux êtres qui étaient faits pour s'aimer, vivre longtemps ensemble, avoir beaucoup d'enfants, etc, etc.
La belle était bien sûr très belle et le preux chevalier Fred était très courageux, très beau et très fort. Tout aurait donc été pour le meilleur dans le meilleur des mondes si l'ignoble Ultimor, nain aux pouvoirs magiques et maléfiques, n'avait soudain décidé de rentrer dans l'histoire et de jouer un tour à sa façon.
Ainsi donc, en deux temps, trois mouvements, voici que l'horrible Ultimor transforme le bellâtre Fred en demi-portion ; le résultat ne se fait guère attendre : la belle s'éloigne vite fait de ce prince charmant qui n'a plus rien d'attrayant.
Après quelques instants d'effondrement, Fred se ressaisit et se redressant de toute sa hauteur (ou de ce qui lui en reste), il prend la ferme résolution de partir en guerre contre Ultimor d'une part et de reconquérir sa belle d'autre part.
Disposant d'un glaive et de quelques couteaux, Fred part en quête de son ancienne apparence physique dans les bois.

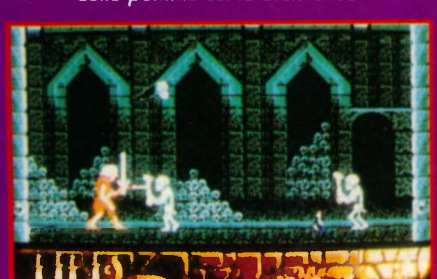
Promenade dans les bois : la bourse est très utile.

Les pièges se révèlent nombreux d'emblée d'autant plus que les attaques peuvent se placer sur trois plans différents. Il faut donc être très prompt dans les réflexes et être sans cesse aux aguets.
Pour quitter cette première partie des bois, il faut récupérer la clé se trouvant à l'extrême droite du niveau et revenir vers le milieu du niveau pour s'enfoncer plus avant dans les profondeurs des bois.
A noter que vous pouvez également récupérer des couteaux supplémentaires et que vous trouverez aussi des bourses qui vous donneront un plein d'énergie ou une potion. La potion peut être de deux types : ou elle est orange, et le moment venu, vous pourrez l'utiliser pour avoir une seconde vie, ou elle est marron, et vous pourrez

Détruisez l'affreux qui tire la langue et vous récupérez une clé.



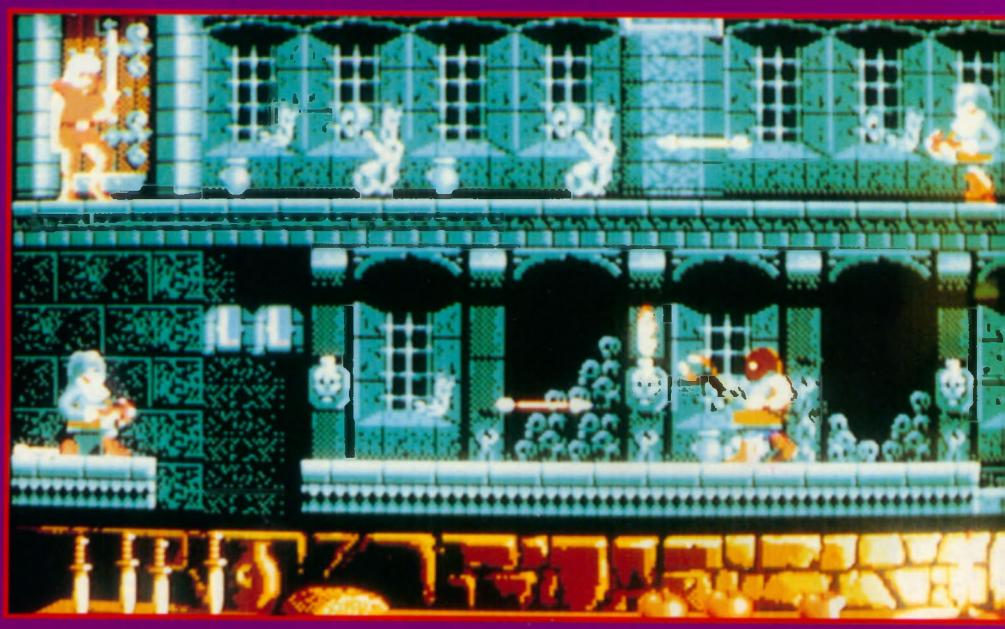
Cette pomme est la bienvenue.



Les coups d'os font très mal !

alors devenir invincible quelques instants, ce qui sera bien utile dans la destruction de certains monstres...
Après avoir récolté une nouvelle clé dans les bois, vous pénétrez alors dans le cimetière où vous devez absolument détruire un horrible masque de feu pour obtenir une autre clé.
C'est alors que vous pénétrez dans les grottes du petit peuple contenant toutes sortes de monstres volants, rampants, de magiciens et de bestioles.
Si, à l'extérieur, les clés étaient directement repérables, il faut savoir que dans les grottes, il faudra abattre en particulier les chauve-souris tout en repérant toujours les pommes redonnant de l'énergie et les différentes potions.

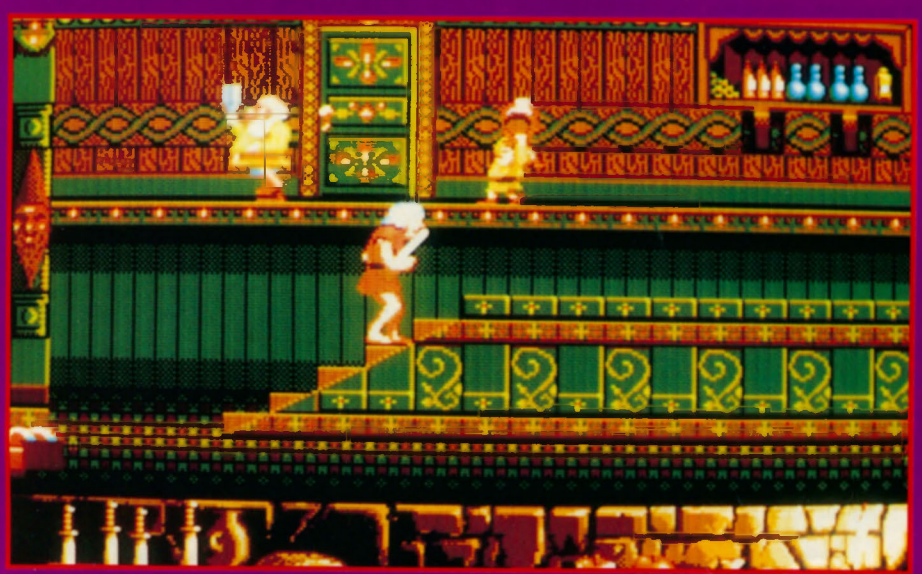
Fred est vraiment un jeu d'arcade/aventure très complet auquel vous jouerez avec énormément de plaisir.



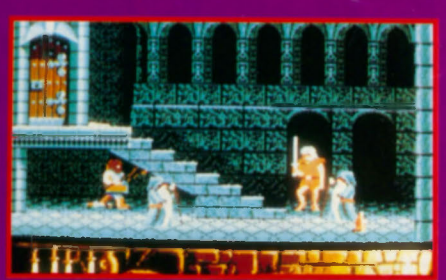
Une des nombreuses salles à visiter.

Atari ST

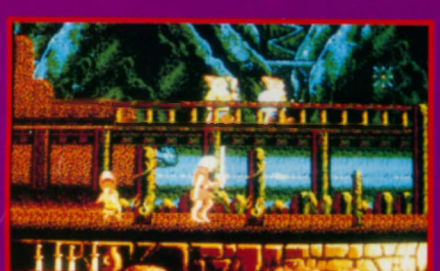
C'est le lutin en bas à gauche qui détient la clé.



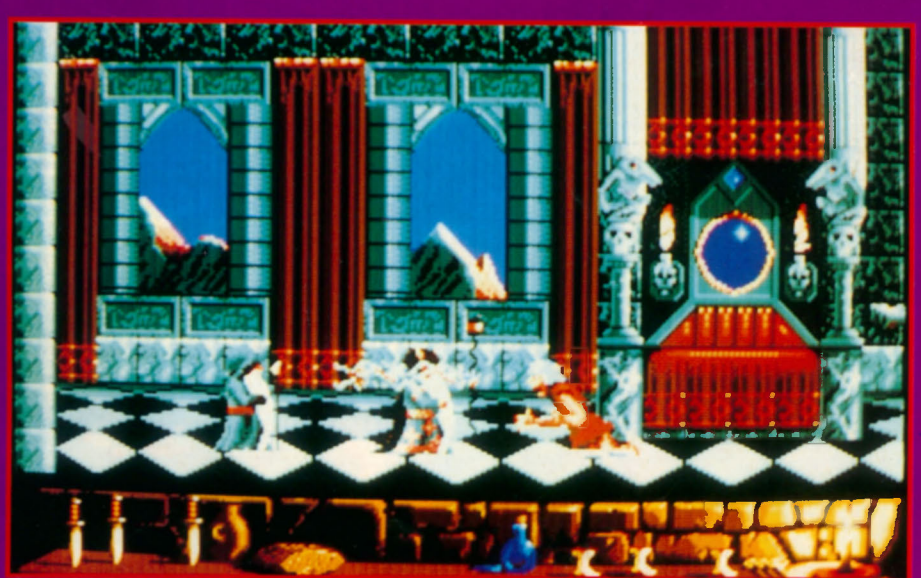
La sortie n'est pas loin.



A l'avant-plan, une potion permettant de se régénérer.



Tirez sur l'étoile et tous les ennemis disparaîtront.



Ne vous fiez pas à la balle dans le bas du tableau.

X·OUT

RAINBOW ARTS
ARCADE

Faites votre choix parmi les équipements.

Le monstre de fin du premier tableau.

Un adversaire de milieu de tableau qui ne résistera pas à l'auto-fire.

On se souvient avec délectation de Denaris (ex-Katakis) qui avait amené sur nos écrans les sensations d'un jeu d'arcade. Rainbow Arts récidive en présentant X-Out. Cette fois-ci, le carnage se déroule sous l'eau.

En effet une race étrange et venue d'ailleurs (on pourrait même dire extra-terrestre) arrive d'Alpha du Centaure et vient s'installer sur notre planète bleue. Mais comme cette fois ci, les aliens sont un peu plus intelligents, ils commencent par installer leurs bases au plus profond de l'eau. Ainsi, ils restent cachés aux yeux des humains et peuvent commencer leur entreprise de destruction. Les appareils ennemis jaillissent de l'eau et détruisent tous les avions et les bateaux qui pourraient leur nuire. Le monde est perdu ? Pas du tout puisque les grandes puissances mondiales ont mis en commun leurs finances afin de construire l'arme ultime. En l'occurence et puisque toute l'action se déroule sous l'eau, il s'agit d'un sous-marin. Même pour un engin sophistiqué tel que celui-ci, il est nécessaire d'avoir un pilote. Pas la peine d'aller chercher plus loin, vous ferez très bien l'affaire. En route pour le magasin d'équipement où vous commencerez par choisir la coque de votre bâtiment puis différents types d'armes. Commencez donc prudemment en choisissant la coque la moins chère mais également la moins riche en options. Avec l'argent qui vous reste, il est possible de récupérer des tirs multiples, des arcs électriques, des lance-flammes ou encore des missiles à tête chercheuse. Ce qui est plus original, ce sont les satellites dont les mouvements sont définis par l'utilisateur. Grâce à cet armement, vous pouvez espérer parvenir jusqu'au tableau final où un gigantesque alien vous attend.

Des batteries sont planquées dans le décor.

Un petit air de R-Type au début du second tableau.

Mais rassurez vous il n'y a pas que cet alien qui vous menace puisque vous pouvez avoir jusqu'à 50 sprites simultanément à l'écran parmi 40 ennemis disponibles.

Puisque nous sommes dans le domaine technique, restons-y. Sachez qu'il y 8 niveaux se déroulant sur 160 écrans en 48 couleurs. Le scrolling et les animations sont modifiés 50 fois par seconde ce qui donne une qualité «Arcade» à X-Out.

Amiga

BAD COMPANY

LOGOTRON/ARCADE

Pour tous ceux qui désirent un jeu d'arcade demandant de tuer sans restriction, Bad Company est parfaitement adapté. Vous découvrirez en jouant de superbes graphismes et une rapidité d'action vous coupant le souffle.

La raison de votre action est purement vitale ; en effet, il est grand temps d'explorer 4 Nouveaux Mondes et de les rendre colonisables afin que les humains puissent enfin respirer à nouveau un air frais et neuf.

Votre mission va donc consister à faire un premier nettoyage dans chaque monde afin de les débarasser de tous les dangereux «personnages» qui les peuplent pour l'instant.

Avant toute chose, choisir son personnage.

Avant de choisir le monde que vous voulez épurer en premier (sachant que pour le premier il n'y a aucun bonus et que pour les suivants, il existe un bonus de plus en plus important), vous devez décider sous quelle apparence vous allez œuvrer.

En effet, 8 types de soldats sont à votre disposition sachant que chacun d'entre eux possède ses spécificités et ses points forts ; ainsi, par exemple, Met Steinberg est un combattant de force normale mais peu agile tandis qu'Athéna de Santez cache derrière sa beauté de hautes compétences au combat...

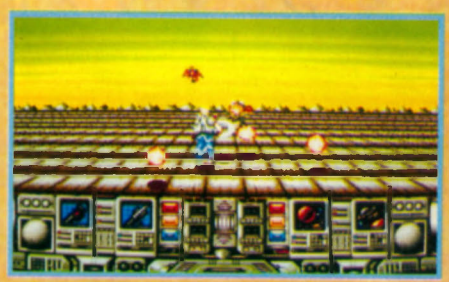
Votre sélection étant effectuée, il ne vous reste plus qu'à prendre le chemin du premier combat, seul ou à deux car il est possible d'affronter le danger simultanément à deux joueurs.

L'enfer de la destruction commence alors et les seules aides sur lesquelles vous pouvez compter sont les parachutages d'armes complémentaires qu'il faut ramasser et ceux de régénérateurs de vie qui produisent des charges électriques et vous redonnent automatiquement un plein d'énergie lorsque vous passez au-dessus.

Enfin, si tout doit être détruit, n'oubliez pas que les murets naturels peuvent aussi servir de protection...

Amiga

Tirez sur une boule noire et libérez ainsi une nouvelle arme.



Le champ d'action à couvrir est large.

Voici la possibilité de se régénérer.

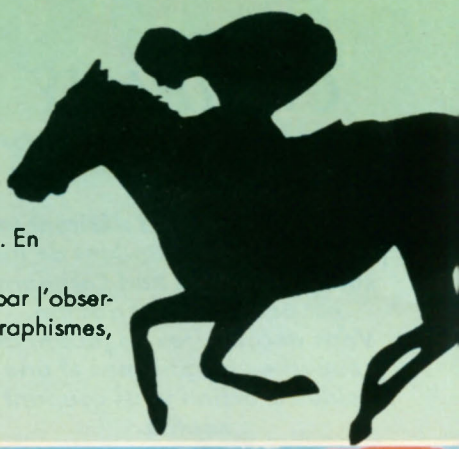
La progression à deux est loin d'être superflue.

Au premier plan, la possibilité de récupérer une arme complémentaire.

HORSE RACING

SPORT TIME SIMULATION

Le démon des courses vous hante et vous ne résistez pas à l'envie de parier tout au long de la semaine ? C'est sûrement bien, mais il faut reconnaître que c'est également courir le risque de se retrouver rapidement sur la paille (pas trop grave si c'est celle d'une stalle). Avec Horse Racing vous allez pouvoir assouvir cette passion sans risque.

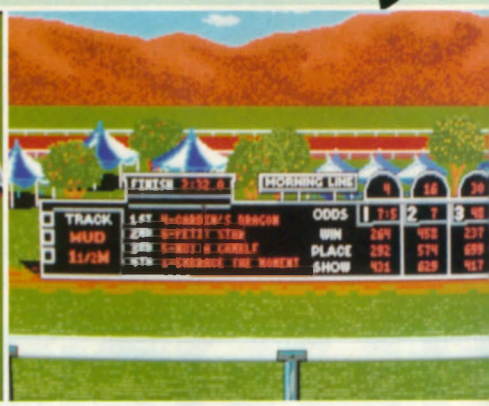


Le pari sur les courses de chevaux est bien moins hasardeux que le loto... En connaissant les jockeys, les handicaps, les performances des chevaux, leur forme et leurs résultats, on peut raisonnablement espérer de prévoir le gagnant ou l'ordre d'arrivée. En selle ! Cette simulation est faite pour tous ceux qui veulent découvrir le monde du cheval... L'installation du logiciel ne pose aucun problème et la lecture de l'épais manuel, complétée par l'observation d'une saison pré- programmée, permettent une prise en main de la simulation. Les graphismes, lors des courses, sont très réussis, en version EGA ou sur Amiga.

PC et Amiga

Le choix des jockeys.

Une arrivée au Finish.



L'affichage des résultats.

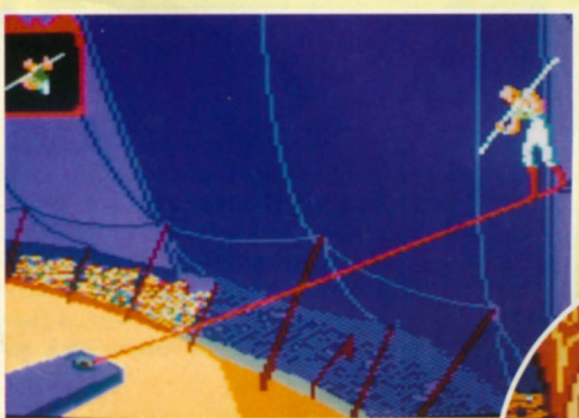
FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

MINDSCAPE SIMULATION

La première simulation de cirque apparaît enfin sur CPC. Les petits et les grands vont pouvoir s'essayer à différentes disciplines qui demandent adresse, dextérité et réflexes. Entrez sous le grand chapiteau, le spectacle va commencer !

L'art difficile du jonglage avec parfois des bombes comme objets.

Vous êtes le propriétaire d'un petit cirque et vous avez quelques difficultés financières. En effet vous devez de l'argent à un banquier et celui-ci menace de saisir votre cirque si la somme de 10000 $ ne lui est pas remise rapidement. Votre seul espoir de garder votre chapiteau est d'attirer le plus de monde possible et donc de réussir tous les numéros présentés. Il y a un numéro de plongeon, de jonglage, de trapèze, de lancer de couteaux, de corde raide et enfin le numéro de l'homme-canon. Le challenge serait plutôt facile à remplir si un méchant clown, Freddy, à la solde du banquier, ne venait vous mettre des bâtons dans les roues. La version CPC reprend quasiment tous les éléments de la version Amiga mais les graphismes sont moins fins et la musique moins réussie. De plus, faute de mémoire, il n'y a pas la petite séquence animée qui précède et explique le jeu.



Surtout ne pas regarder en bas !

Amstrad CPC

La roue de la fortune.

AFTER THE WAR

DINAMIC
ARCADE

After the war était attendu depuis un certain temps puisqu'il était annoncé comme une réussite par la presse hispanique. Sur CPC, on annonçait des sprites imposants et des décors fouillés. En effet les espagnols ont fait du bon boulot et l'on attend maintenant la version 16 bits qui sera entièrement refondue.

Dans le futur proche, vers les 2019, on peut dire que la situation est catastrophique : le monde vient de traverser une guerre nucléaire et les ruines fumantes contiennent leur quota de mutants hargneux. Comme la situation devient de plus en plus oppressante, vous décidez de quitter l'île de Manhattan pour rejoindre un monde meilleur.

Le seul problème est de trouver le véhicule susceptible de vous emmener loin de cet enfer. Vous connaissez un laboratoire secret dirigé par un professeur fou, dont la plate-forme de lancement serait très utile à vos projets.
Mais avant d'arriver au labo, il faut traverser la ville, le métro et ensuite le bâtiment souterrain.

Evidemment, le parcours est semé de dégénérés bagarreurs, de pistoleros sauvages, de robots implacables et de lanceurs de dynamite.
Dans la première partie du jeu, vous n'aurez que vos poings pour vous défendre.

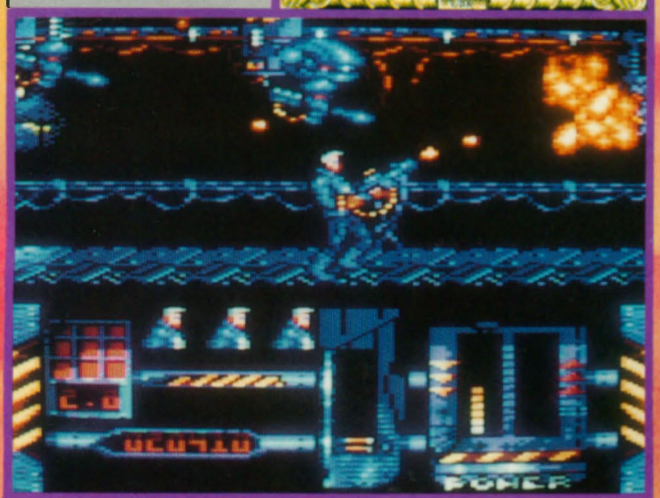
Ensuite vous pourrez employer à tour de bras une mitrailleuse très puissante.

VERSION CPC

Les sprites sont effectivement impressionants par leur taille. Du moins dans la première partie, car dans la seconde partie, c'est le nombre de sprites qui croît. Le scrolling est coulé et l'écran possède même deux modes graphiques différents. La séquence d'ouverture est très bien réalisée (on aimerait en voir plus souvent sur Amstrad).

Attention aux bâtons de dynamite !

Les lâches, ils se mettent à deux pour vous abattre !



La chasse aux robots commence.

VERSION C64

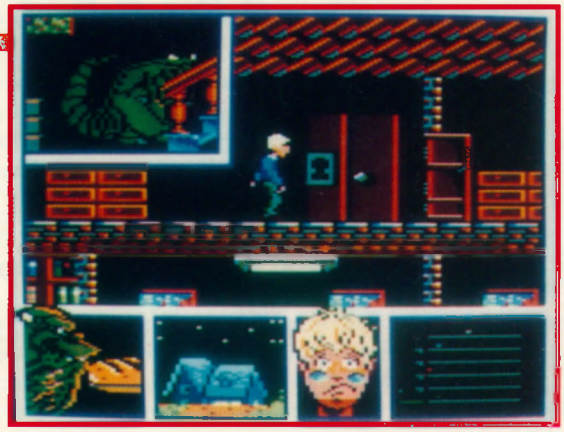
Cette version possède de moins beaux graphismes que la version CPC. De plus, le scrolling est plus lent. Mais les sprites se déplacent de manière plus fluide et la musique surpasse celle du CPC. Il y a aussi une différence dans le déplacement du personnage qui ne frappe pas de la même facon sur les deux machines.

Tiens, des jumeaux castagneurs.

Le gros vilain à la fin de chaque zone.

MOT

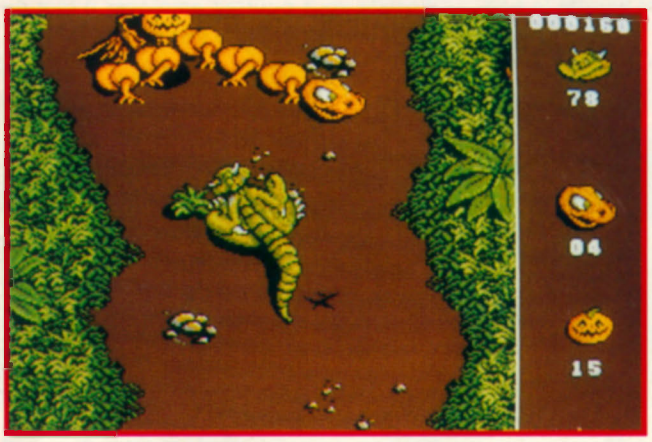
OPERA SOFT
ACTION



Une version CPC qui exploite bien la machine.

Les Espagnols produisent de bons jeux, c'est désormais un fait acquis. Avec Mot, on a droit à une histoire fantastique, servant de thème à un jeu où l'action prime.

Mot, ce monstre énorme à la tête coiffée de cornes ridicules, à la longue queue de rat, vient de bouleverser ma vie. Alors que je regardais la TV, il est sorti de l'écran, par je ne sais quel phénomène spatio-temporel, et le voici qui déambule dans ma maison. Comment faire pour l'aider à en sortir avant qu'il n'ait tout détruit ? C'est que j'ai fini par m'attacher à lui et je ne voudrais pas que mes parents lui fassent du mal... Au fait, je ne me suis pas présenté. Moi, c'est Léo et vous allez m'aider, et par la suite aider mon copain d'un soir, Mot, au cours de nos aventures, qui vont nous mettre face à des créatures agressives, venues on ne sait d'où...



Beaux graphismes sur ST.

Le jeu est en 4 parties, au cours desquelles le joueur dirigera, selon le tableau, Mot ou Léo. Les graphismes, sur toutes les versions, sont agréables et l'on se prend de sympathie pour ce monstre qui n'en mérite aucune...

CPC, ST, Amiga, PC

Des tableaux très colorés...

SPHERICAL

RAINBOW ARTS
ARCADE
REFLEXION

Vous êtes invité à vous rendre dans un pays au-delà de votre imagination afin d'utiliser vos dons dans un redoutable château abritant un dragon... Pour évoluer avec succès dans ces superbes graphismes dotés d'une remarquable animation, vous devrez être rapide, bien sûr, mais aussi faire preuve de réflexion.

En effet, le principe du jeu est le suivant : chaque écran représente une salle du château (il y en a une centaine) et votre rôle consiste à créer un chemin permettant à la boule magique d'aller directement dans la pierre marqué d'un «IN».

Pour cela vous disposez d'un pouvoir vous permettant de faire apparaître ou disparaître des pierres. Chaque scène se déroulera donc en deux temps : repérer la boule magique et se frayer un chemin jusqu'à elle pour l'immobiliser avant qu'elle ne commence à bouger ; ensuite, confectionner le chemin adéquat qui vous permettra de faire sortir la boule de la pièce.

Bien entendu, il faudra faire attention aux fantômes et autres faucheurs qui agissent sur votre énergie tout en cherchant à récolter les joyaux qui donneront des points et les pouvoirs magiques (une douzaine) qui vous rendront invulnérable, figeront les ennemis...

Amstrad CPC

... Et tout plein d'astuces à trouver.

PARIS DAKAR 90

Le JEU OFFICIEL du RALLYE

Thierry Sabine organisation

Dès le 31 janvier
ENTRAINEZ-VOUS
A PARIS-DAKAR 90
ET DONNEZ-NOUS
VOTRE MEILLEUR SCORE
AVANT LE 31 MARS PROCHAIN

GAGNEZ UNE PEUGEOT 205

GRAND CONCOURS EUROPEEN

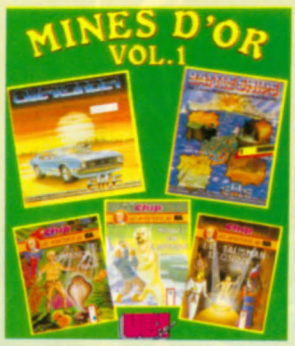
TILT TOMAHAWK

Une grande finale européenne désignera le meilleur d'entre vous qui gagnera une Peugeot 205. Vous trouverez le réglement * et des bulletins-réponses dans chaque logiciel Paris-Dakar 90 ou sur simple demande à **TOMAHAWK.**

TOMAHAWK

* Règlement déposé chez Maître Louvion - 4, avenue Desfeux 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT.

CPC

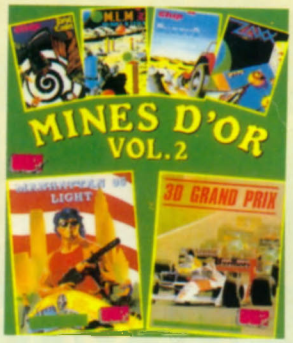


MINES D'OR VOL. 1

Overlander, Battle Ships, Le Crépuscule du Naja, Menace sur l'Artique, Le Talisman d'Osiris.

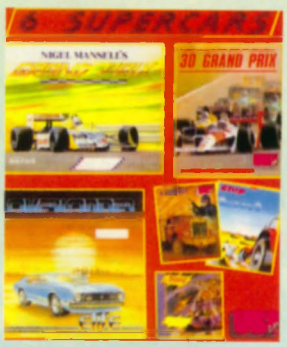
HIT 14

Nigel Mansell's Grand Prix, Netherworld, Zymaps, Thanatos, Sygma 7, Saboteur 2, Bomb Jack 2, Critival Mass, Deep Studio, Fury, Turbo Esprit, Combat Lynx, Airwolf, Saboteur 1.



MINES D'OR VOL. 2

3D Grand Prix, Manhattan 95, Devil Castel, MLM 3D, Buggy 2, Zaxx.



6 SUPERCARS

Nigel Mansell's Grand Prix, 3D Grand Prix, Overlander, Asphalt, Buggy 2, Fury.

MASTER SKATE

Skateball, Starwars, Tetris, Mange Cailloux, A.T.F., Exolon, Vivre et Laisser Mourir, Fury, Tomahawk, Netherworld.

MEGA 10

3D Grand Prix, Netherworld, Football Manager 2, Hot Shot, Zymaps, Rex, Shockway Rider, Light Force, Battle Valley, Exolon.

TOP 17

Airwolf, Batty, Battle Ships, Bomb Jack 1, Bomb Jack 2, Combat Lynx, Commando, Critical Mass, Deep Strike, Ghost'n Goblins, Saboteur 1, Saboteur 2, Scoobidoo, Sygma 7, Thanatos, Turbo Esprit, 1942.

ARCADE COLLECTION

Starwars, Ikari Warriors, Game Over II, Strike Force Harrier, Navy Moves + (Batty, Traitement B22, 20000 Avant JC, Maléfice des Atlantes).

CHRISTMAS COLLECTION

Eliminator, Hydrofool, Cybernoïd II, Light Force, Uridium, Sanxion, Exodon.

PC

NEW

PC PACK

500 cc, Super Ski, Dossier Ka.

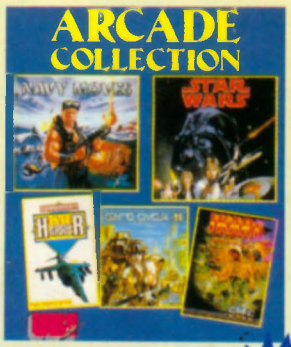
MEGA PACK II

Winter Olympiad, Summer Olympiad, Circus Games.

NEW

10 MEGA HIT

Zombi, Game Over II, Le Maître des Ames, Enfora, Starlord, Tetris, Megawat, Hurlements, Playhouse Strip Poker, Nécromancien.

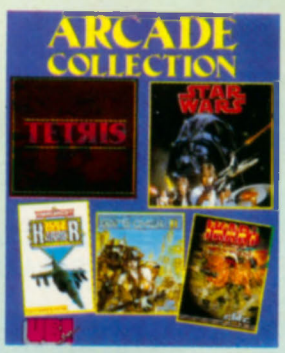


NEW

ARCADE COLLECTION

Tetris, Star Wars, Strike Force Harrier, Game Over II, Ikari Warriors.

ST



ARCADE COLLECTION

Navy Moves, Starwars, Strike Force Harrier, Game Over II, Ikari Warriors.

SIMULATION PACK

Superski, Iron Tracker, 500 cc.

BEST OF VOL. 2

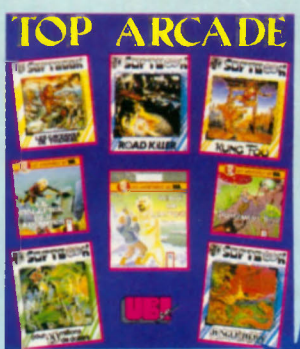
Football Manger 2, Hot Shot, Nécromancien, Zombi, Tétris.

THOMSON

NEW

TOP AVENTURE

Masque +, Talisman d'Osiris, Trivial Pursuit, Alienator, 20000 av. JC, Crépuscule du Naja.



NEW

TOP ARCADE

Cavernes de Thénébé, Traitement B222, Jungle Hero, Road Killer, Pour 20 Millions de Dollars, Kung Fu, Maléfices des Atlantes, Menace sur l'Arctique.

PARTICIPEZ A L'ELECTION DU TOP D'OR

MICRO WORLD

Ce mois-ci, nous vous présentons 6 titres parmi les 53 déjà attribués dans les précédents numéros de MICRO WORLD et dans celui-ci.

BAT

Un jeu génial, vendu avec une interface sonore qui découple les possibilités du ST. De l'aventure avec un grand A.

CHAOS STRIKES BACK

Pour ceux qui trouvaient Dungeon Master un peu trop facile... L'épreuve de Chaos devrait combler d'aise les amateurs de jeux de rôle.

DARK CENTURY

La guerre des canons et missiles nucléaires est finie. Il faut savoir programmer les engins modernes, tels ces tanks, pour prétendre vaincre.

P47

De l'action, comme on l'aime. C'est la guerre et les ennemis sont nombreux. A bord d'un P.47, un seul héros, le pilote et... c'est vous !

BOMBER

Voler à bord des avions de combat les plus célèbres.
Un simulateur de vol stratégique qui vous transportera au cœur des conflits.

PUFFY'S SAGA

Un jeu attachant, plus amusant qu'un Pac Man, avec une réalisation exemplaire sur toutes les machines. En prime, un festival de sons digitalisés.

GAGNEZ
des cadeaux offerts par MICRO WORLD.
Un tirage au sort sera effectué parmi les bulletins réponses que nous recevrons.

De nombreux lots :
1er prix : **5 logiciels + 1 tee-shirt MicroWorld**

2ème prix : **3 logiciels + 1 tee-shirt MicroWorld**

3ème prix : **2 logiciels + 1 tee-shirt MicroWorld**

du 41ème au 101ème prix : **1 logiciel + 1 tee-shirt MicroWorld**

- AFTER BURNER
- APB
- ASPAR GRAND PRIX
- BARBARIAN 2
- BAT
- BATTLE OF BRITAIN
- BATTLE SQUADRON
- BEVERLY HILLS COP
- BLOODWYCH
- BLUE ANGELS
- BOMBER
- CHAMBERS OF CHAOLIN
- CHAOS STRIKES BACK
- CHUCK YEAGER'S AFT
- CRAZY CARS 2
- DARK CENTURY
- DEFENDER OF THE CROWN
- EMELYN HUGUES
- F16
- FALCON
- FALCON MISSION
- FUN SCHOOL
- GHOSTBUSTERS 2
- GREAT COURTS
- GUNSHIP
- HARD DRIVIN'
- HIGHWAY PATROL II
- INDY
- INTERPHASE
- IRON LORD
- IT CAME FROM THE DESERT
- LORD OF THE RISING SUN
- M1 TANK
- NAVY MOVES
- P47
- PIRATES
- POPULOUS
- PUFFY'S SAGA
- ROCKET RANGER
- SHINOBI
- SILKWORM
- SKATEBALL
- SPACE ACE
- STUNT CAR
- SWORD OF SODAN
- TEST DRIVE 2 : THE DUEL
- THUNDERBIRDS
- TWINWORLD
- VETTE
- WEIRD DREAMS
- WILD STREETS
- XENON 2
- ZANY GOLF

LE MOIS PROCHAIN VOUS DECOUVRIREZ LE TOP D'OR MICROWORLD ELU PAR LES LECTEURS

SELECTIONNEZ LES 15 MEILLEURS TOP MICRO WORLD

ENVOYEZ-NOUS VOTRE CLASSEMENT à Micro World – BP2 – 56200 La Gacilly

MW9

NOM : _____

Age : _____

Adresse : _____

_____

C.P. : _____ Ville : _____

Tél. : _____

❑ 1 _____	❑ 6 _____	❑ 11 _____
❑ 2 _____	❑ 7 _____	❑ 12 _____
❑ 3 _____	❑ 8 _____	❑ 13 _____
❑ 4 _____	❑ 9 _____	❑ 14 _____
❑ 5 _____	❑ 10 _____	❑ 15 _____

FAST line

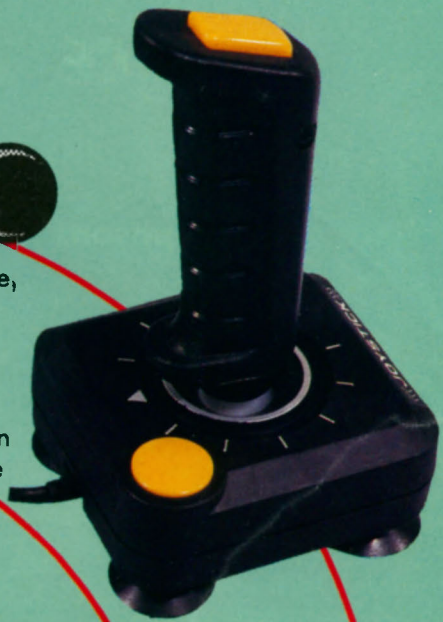
LA QUALITE DU SUCCES

ACE

La manette économique, petite et robuste. Possède un seul bouton de tir mais quel ravage lorsqu'il est déclenché !

ACE II

On métamorphose, la première, afin d'achever la destruction commencée par l'Ace vous aurez en prime un deuxième bouton de tir et 4 ventouses.



Les manettes dont vous avez toujours rêvé !

FAST FIRE

La manette qui tire plus vite que son ombre, son autofire est le plus destructeur que le monde du jeu ait connu.
Sa forme rectangulaire et son manche à boule rappellent les tableaux debout des salles d'arcade (2 boutons de tir et 6 microswitches).

FAST WINNER

La solution pour gagner à tous les jeux rapidement. 4 ventouses vous assurent une parfaite maîtrise, 4 boutons de tir et un super autofire.

FAST WINNER TURBO

La manette haut de gamme en turbo, elle vous emmènera sur les routes des high-scores.
Attention ! 8 microswitches, 4 boutons de tir, 4 ventouses et un autofire à faire pâlir ses copines !

DISPONIBLE DANS TOUS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

LE SECRET DU SUCCES

Il est très difficile de choisir une bonne manette parmi toutes celles qui existent actuellement.
Nous vous proposons les meilleurs joysticks (qualité et fiabilité) que le monde de l'arcade ait connu.

PRO STANDARD
- manche à boule
- 6 microswitches
- 2 boutons de tir
- socle antidérapant

le haut de gamme dans les manettes "manche à boule", vous la remarquerez grâce à ses boutons de tir jaunes.

TURBO BLASTER
- 8 microswitches
- 2 boutons de tir sur le socle
- 2 boutons de tir sur le manche
- 4 ventouses

La reine des manettes qui ne sera jamais détrônée.

BOSS
- 1 bouton de tir
- 6 microswitches
- manche ergonomique

Compatible toutes machines.

COMPETITION PRO
- manche à boule
- 6 microswitches
- 2 boutons de tir
- socle antidérapant

Devenez un professionnel du joystick !

JY2
- manette à lamelles
- 2 boutons de tir
- 4 ventouses
- possède un double branchement

La meilleure manette pour Amstrad, simple mais efficace.

SUPER PRO
- manche à boule
- 6 microswitches
- 2 boutons de tir
- socle antidérapant

Compatible toutes machines. Attention ! très précise.

CHALLENGER
- 6 microswitches
- 2 boutons de tir
- 3 vitesses de tir
- 4 ventouses
- 1 autofire

La manette infrarouge (sans fil) qui marque déjà les années 90. Compatible seulement Atari et Amiga.

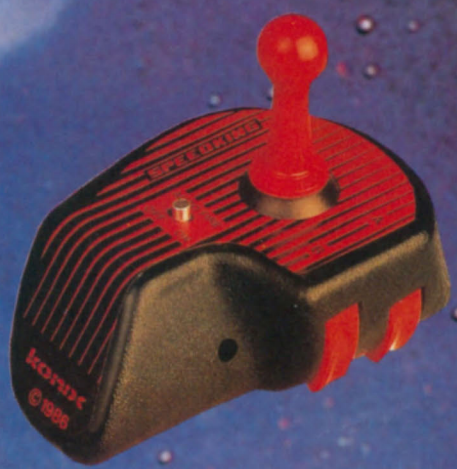
Avis aux fans de SHOOT THEM UP

KONIX

COMPATIBLES TOUTES MACHINES

Les joysticks qui défient sans cesse les autres manettes.
La gamme Konix : les seules manettes à bien tenir dans la main tout en étant rapides et précises.
Voici les justiciers masqués en noir et rouge.

SPEEDKING SEGA
La manette n°1 sur console Séga, fiabilité et précision en font une manette très appréciée des possesseurs de consoles.



SPEEDKING PC
Très pratique à utiliser pour vos PC, XT, AT et même Apple II, IIGS... La carte est munie de 2 positions : Compatibles ou Apple II, IIGS.

NAVIGATOR
La dernière née chez Konami. Elle assure en bleu et noir et se tient comme un révolver futuriste. Son autofire anéantit tout ce qui se présente sur votre écran. La manette de plus en plus utilisée dans l'univers inter-sidéral.

SPEEDKING AUTOFIRE
Elle possède en plus par rapport à la première, un autofire qui fait toute la différence dans un "shoot them up".

SPEEDKING
La première manette sortie chez Konami avec 6 microswitches, 1 bouton de tir sur le côté. Vous tenez la manette dans la main gauche et le manche dans la main droite.

MICROSWITCHES garantis

MEDIATECH

Des disquettes de qualité,
certifiées et testées

3 1/2
DFDD

NEW – NEW

3 1/2
SFDD

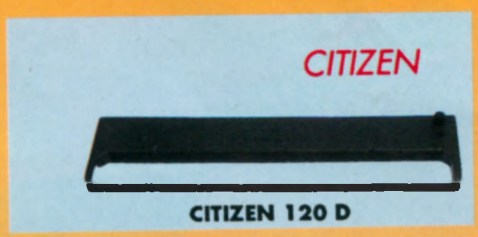
5 1/4
DF HD

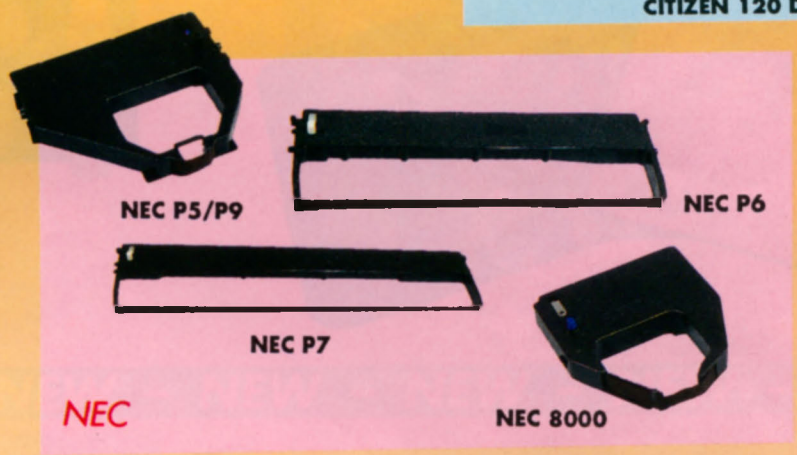
5 1/4
DFDD
48TPI

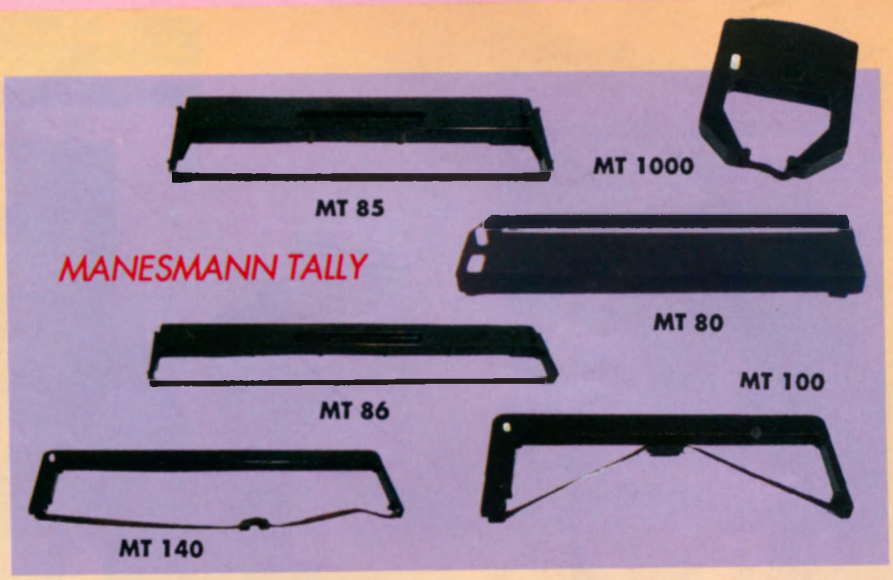
**Exigez la qualité,
demandez les disquettes
MEDIATECH**

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Choisissez le ruban qui convient à votre imprimante.
Pour vous aider,
nous vous proposons une sélection des meilleurs.







NE CHERCHEZ PLUS, ILS SONT DISPONIBLES DANS TOUS LES POINTS DE VENTE MICRO

ET TOUJOURS... LES INDISPENSABLES

NEW – NEW – NEW

TAPIS SOURIS

Nouveaux tapis souris, plus épais, plus résistants.
Nouvel emballage pour les tapis souris.

KIT DE NETTOYAGE

Protéger et nettoyer vos têtes de lecture sans les abimer.
Existe pour les 3 supports.

SUPPORT SOURIS

Très pratique pour ranger votre souris au lieu de la laisser courir n'importe où.

Le support se fixe sur toutes les surfaces de votre ordinateur.
(modèle standard pour tous les types de souris)

SPACE MICRO

La number one des petites boîtes de rangement pour 3 1/2.

En la dépliant d'un seul coup d'œil vous voyez toutes vos disquettes de jeux ou de travail.

LES BOITES DE RANGEMENT

Pour 3 1/2
2 tailles

Datacase 80L3

Datacase 40L3

RANGEZ VOS DISQUETTES DANS UN ENDROIT SUR

Pour 5 1/4
2 tailles

Datacase 60L5

Datacase 100L5

NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW - NEW

INVERSEUR VIDEO
Permet de basculer d'un écran monochrome sur un écran couleur Atari.

DATASWITCH
Pour connecter vos ordinateurs à vos imprimantes ou l'inverse.

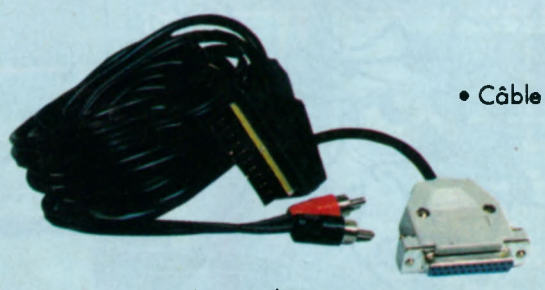
Bientôt DE NOUVEAUX DATASWITCHES AVEC PLUS D'EXTENSION

Dataswitch 2 ports

Dataswitch 3 ports

LES CABLES

• Câble imprimante parallèle (PC/Amiga/Atari)

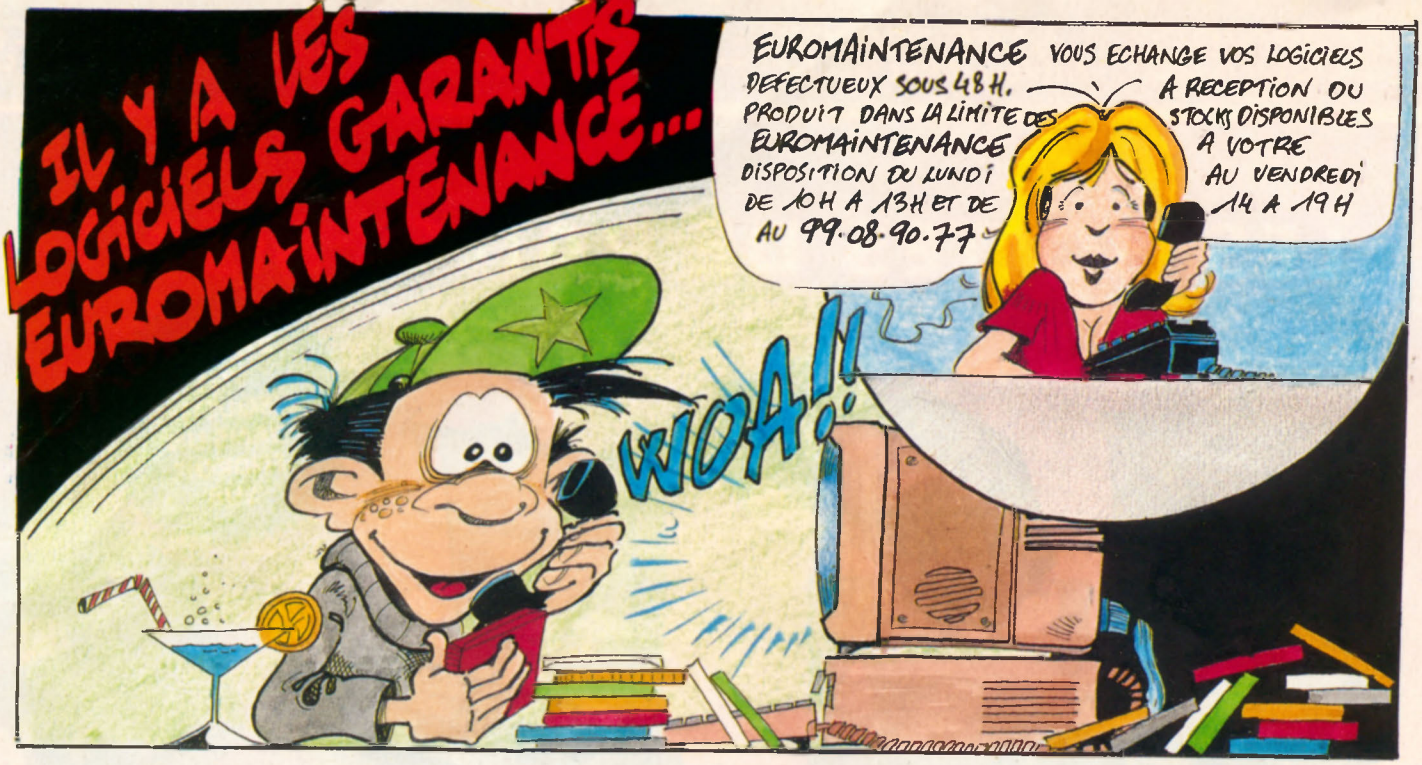


• Câble Péritel Amiga

• Câble Péritel Atari

• Doubleur joystick (Amstrad)

•Rallonge 20 cm (Atari/Amiga)

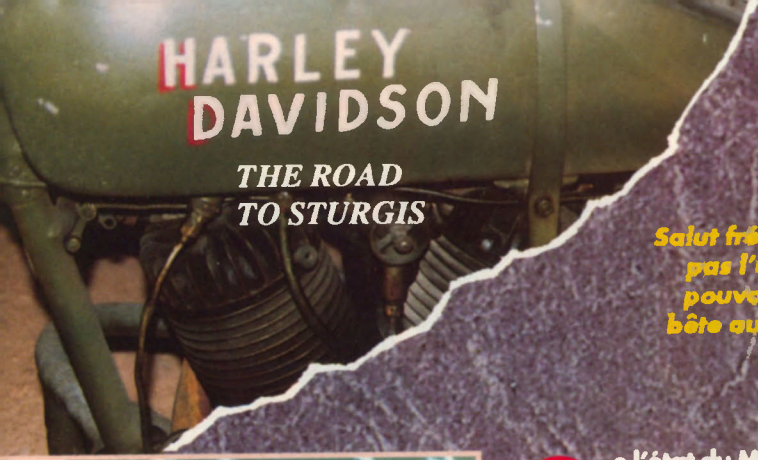


L'ETIQUETTE VERTE FAIT LA DIFFERENCE

EURO MAINTENANCE

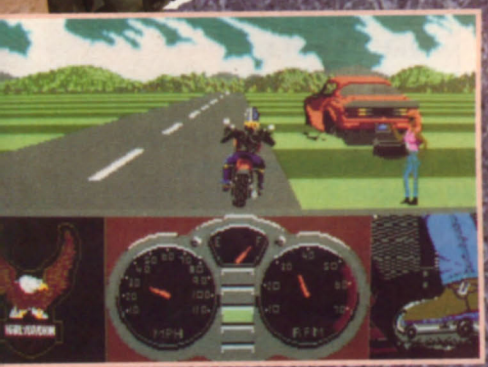
vous **GARANTIT** ce logiciel

(voir au dos)



MINDSCAPE
AVENTURE/SIMULATION

Salut frérot ! T'as toujours rêvé de rouler en Harley mais t'as pas l'allure et encore moins la bécane... Pleure pas, tu vas pouvoir te consoler et voir si t'es capable de chevaucher la bête au cours d'un voyage aux US. Tu connais Sturgis, dans le sud Dakota ? Rendez-vous là-bas dans 10 jours.



Une gonzesse en panne, faudrait s'arrêter...

La pompiste peut vous offrir plus !

Un magasin d'étape.

Rouler en compagnie !

De l'état du Maine au Sud Dakota, ça fait une balade, il faut bien le reconnaître ! T'as pas trop de fric mais t'es plutôt du genre débrouillard alors, tu ne devrais pas avoir trop de problèmes. Faut pas hésiter à braver les flics, à prouver que t'es le plus fort, le plus rapide, le plus méchant peut-être. Eh oui, mec, les vedettes qu'on admire à Sturgis c'est pas du genre BC.BG... Si tu veux faire partie de la crème des crèmes il faut que tu fasses tes preuves. Tu pars avec le plein de ta bécane. En route, tu pourras t'arrêter dans les villes pour te changer les idées (ouais, y'a même des filles) mais surtout, n'oublies pas de remplir ton réservoir. La route est longue, vieux ! Les automobilistes n'aiment pas trop les mecs en moto, surtout quand ils font un peu trop loubard... Les flics non plus alors, gaffe à la vitesse. Faut pas t'endormir parce que, sur la route, il y a parfois des obstacles : blocs de pierre, flaques d'eau et j'en passe. Tu verras aussi des gonzesses en panne et des mecs qui tapent le stop. A toi de savoir si tu dois t'arrêter ou continuer. On peut toujours passer un bon moment ! Ton but : arriver à temps à Sturgis, en 10 jours, pour le rallye.

A la fois aventure et simulation, le jeu commence par une définition du personnage et l'attribution de points de connaissance : mécanique, habileté, agressivité, richesse, charisme. Il faut savoir doser... On peut utiliser le clavier, la souris ou le joystick. Pour piloter la moto, on dispose de la boîte de vitesses, des freins, de l'accélérateur. Ne pas oublier de s'incliner dans les virages ! Un régime moteur trop élevé nuit à la longévité du moteur. L'arrêt dans les villes fait perdre du temps mais devient rapidement indispensable, cote de popularité oblige ! Le jeu prend tout son intérêt sur une machine rapide. La carte Ad Lib est utilisable, pour les sons. Les commentaires, en argot américain, viennent apporter une touche d'humour et complèteront votre vocabulaire si vous désirez faire un voyage touristique aux US !

PC tous modes

Gare aux flics !

East port, là où tout commence.

CHAOS STRIKES BACK

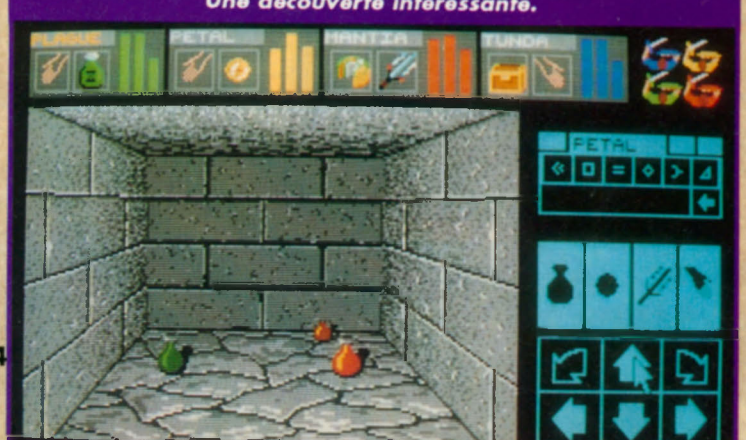
FIL
JEU DE ROLE

Etait-il possible que Chaos revienne, cherchant à se venger ?
Etait-il possible que les créateurs de Dungeon Master puissent donner une suite de qualité à leur chef d'oeuvre ?
Etait il possible, enfin, que le joueur puisse trouver le même plaisir, découvrir avec toujours autant de surprise, de nouveaux monstres, de nouveaux pièges, encore plus vicieux que tous ceux qu'il avait rencontrés jusqu'à présent ?
Oui, c'était possible, et c'est dans Chaos Strikes Back !

Tout commence ici, avec les vers.

Les tranches de vers sont comestibles.

Sonder les murs se révèle utile.



Une découverte intéressante.

Comme toutes les suites, (au cinéma, c'est pas mieux), le scénario de Chaos Strikes Back est réduit à sa plus simple expression.
Chaos a-t- il compris qu'il ne pourrait pas vaincre ?

Toujours est-il qu'il a amassé dans un nouveau donjon, protégé par des souterrains diaboliques, des quantités importantes de Corbum, qui absorbe rapidement le Mana, énergie vitale.

Qui mieux que vous (et votre équipe de champions) pouvait récupérer les blocs de Corbum ?

Personne, c'est certain, alors «en piste !».
L'aventure démarre sur les chapeaux de roues.
Les créateurs ont voulu montrer aux joueurs, qui avaient atteint avec brio la fin de Dungeon Master, qu'on pouvait faire mieux encore !

La complexité des derniers niveaux n'est rien à côté de ce qui attend votre équipe de champions.
Vous comprendrez tout de suite pourquoi il est préférable de se munir d'un groupe aguerri, sauvegardé à partir des derniers niveaux de Dungeon Master, possédant armes, vivres et savoir, avant de se lancer dans les dédales de ce nouveau donjon.

Tout cela pour dire que Chaos Strikes Back n'est pas à la portée du débutant, sauf si ce dernier dispose de talents cachés et de dons pour ce genre de jeu.

Malgré tout, si l'envie de tenter l'expérience vous titille l'esprit, et que vous ne possédiez pas Dungeon Master, vous allez pouvoir jouer quand même.

Le téléporteur : des dards empoisonnés.

Une vieille connaissance !

Une équipe d'aventuriers vous attend dans un donjon appelé «Prison», accessible après avoir chargé le logiciel !

Pour les experts, pas de problème, le système de jeu est identique à Dungeon Master, y compris les sorts.

Ils arriveront avec une équipe experte où, s'ils aiment la difficulté, ils choisiront de partir à l'aventure après être passé à la «Prison», au début de Chaos.

Petite innovation, qui ne sera pas sans leur déplaire, un éditeur graphique permet de modifier l'aspect des «personnages» du jeu.

De nombreux nouveaux monstres sont à l'affût et il faut agir vite, très vite. Graphiquement, le jeu est comparable à Dungeon Master : c'est beau, de même que le système d'icônes, de gestion à la souris et les sons.

Seule différence : c'est dur, très dur !

ST

CONSEILS POUR LES DEBUTANTS

Bien qu'il soit préférable d'avoir fait ses premières armes sur Dungeon Master, nous avons vu qu'il était possible de s'attaquer à Chaos Strikes Back... Ne vous attendez pas à progresser rapidement ! Quelques trucs pour les débutants :

– Pensez à sonder les murs pour découvrir les passages secrets.
– Récupérez un maximum de boîtes magiques.
– Trouver l'outre ou un flacon vide pour les remplir d'eau.
– Dormez : le sommeil donne des forces et dissipe parfois les effets du poison.
– Les tranches de vers sont comestibles.
– Tomber dans une trappe n'est pas toujours mauvais. On peut ainsi accéder à l'un des téléporteurs.
– Utilisez le téléporteur pour ressusciter un personnage.

Et dites vous bien que çà ne fait que commencer !

En cherchant bien, on trouve des boutons.

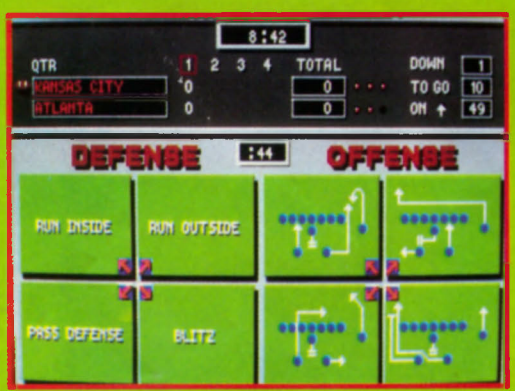
L'éditeur : innovation par rapport à Dungeon Master.

TV SPORTS : FOOTBALL

CINEMAWARE
SIMULATION SPORTIVE

Le football américain était un sport assez méconnu en France jusqu'à ce qu'une chaîne de TV se décide à programmer quelques rencontres. Depuis, ce sport fait des adeptes et, çà et là, des clubs se montent. Pour tous ceux qui voudraient mieux comprendre ce jeu, la simulation proposée par Cinemaware est un premier pas.

Le match est retransmis à la TV.



Choisir la stratégie d'attaque.

C'est coiffés d'un casque et bardés de protections, aux épaules comme aux genoux, que les joueurs investissent le terrain, précautions rendues nécessaires par la «virilité» du jeu, au cours duquel les chocs peuvent être violents. La partie, décomposée en quarts-temps, laisse peu de répit aux 22 hommes en présence. Le ballon est ovale, comme au rugby, et l'essentiel du jeu est basé sur des passes à la main, sur une stratégie de disposition des joueurs et de progression sur le terrain, partagé en bandes de 4.5 m environ.

Sur le terrain, les forces en présence.

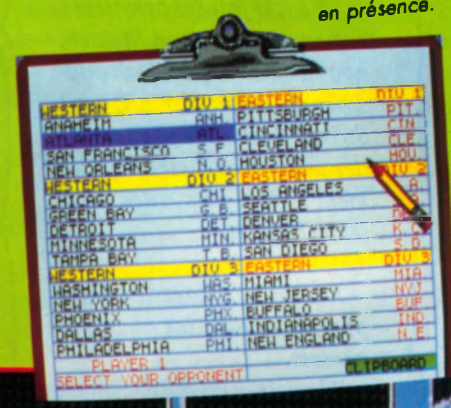
Chaque touché dans l'en-but adverse rapporte 6 points.
Avec cette simulation, vous allez pouvoir accomplir une saison entière de la ligue de football américain, qui oppose 28 équipes, seul contre l'ordinateur ou face à d'autres joueurs.

Plusieurs modes de jeu ont été prévus, laissant plus ou moins de place à la stratégie. Tout commence par le choix d'une équipe et la sélection des joueurs, auxquels on peut attribuer certaines qualités. Par la suite, on peut voir les matches s'exécuter ou y participer réellement.

La mise en scène et la réalisation sont particulièrement réussies, comme il est de mise chez Cinemaware : présentateur TV, sons digitalisés, cris de la foule etc. Après une indispensable phase d'entraînement, qui vous apprendra à faire les passes ou à frapper le ballon, vous pourrez pénétrer dans ce monde qui, chaque semaine, déchaîne les passions chez des millions d'Américains.

PC EGA, VGA

Les équipes en présence.



Coup de pied au but.

SYSTEM 3
ARCADE/AVENTURE

L'histoire que vous allez construire est entièrement liée à la mythologie. Tout en traversant aussi bien les époques romaine, grecque, norvégienne qu'égyptienne, vous devez rétablir la paix par vos actions...

La personne que vous représentez est un garçon ordinaire qui a une passion, que dis-je, une obsession : la mythologie et tous ses pouvoirs.

Et ça tombe très bien car une loi bloque les grands Dieux ; en effet, cette loi dit qu'ils ne peuvent intervenir directement dans la destinée de l'histoire moderne, que l'avenir du monde repose sur son passé et que seul un mortel peut essayer de changer les êres du temps ! C'est pourquoi les Dieux cherchent quelqu'un qui ait du caractère, qui soit astucieux et qui ait la foi, tout votre portrait en fait. De plus, vous ne devez pas avoir froid aux yeux car vous finirez par devoir affronter le Dieu Dameron en personne qui est le méchant de l'histoire...

Le premier niveau de votre histoire vous transporte sur la route vers l'enfer. Au milieu de «chauds» décors rouges, le seul moyen de trouver l'issue vers le niveau suivant est de suivre méthodiquement la démarche suivante. Tout d'abord, lorsque vous êtes en présence de coffres ou de vases, donnez-leur quelques coups de pied afin de les faire éclater et de récolter ainsi des munitions ou de l'énergie.

Les munitions vous serviront d'un part à détruire les squelettes pendus (preneurs d'énergie), les squelettes «vivants» vous permettant de récupérer des crânes et, enfin, les grosses boules suspendues en l'air que vous devez faire tomber et ramasser.

Ces boules sont des icônes de téléportations et vous devez en récolter 5 avant de pouvoir prétendre à chercher l'icône maîtresse qui vous permettra de vous rendre dans l'époque suivante. Les dangers étant nombreux, il faut être sans cesse aux aguets et pouvoir réagir très vite dans la sélection de l'icône qui va bien. Voici deux indices pour arriver à la seconde époque : récolter 10 crânes et aller vers la zone de feu se trouvant à gauche. En jetant les crânes dedans, vous faites apparaître un monstre qui, une fois détruit, vous livre une icône de trident. Cette arme vous sert contre le dragon se trouvant de l'autre côté de la zone de feu à droite qui, lui, vous livre une clé.

Ainsi, vous pouvez passer la grille et aller récolter la dernière boule. Ayant ensuite l'icône maîtresse en votre possession, il ne vous reste plus qu'à vous laisser guider jusqu'à la Grèce antique et à recommencer...

D'une utilisation très aisée et d'un niveau de difficulté très abordable, Myth vous permettra d'évoluer dans différents univers colorés.

Amstrad CPC

Le joueur actif est désigné par une flèche.

Tir d'un corner.

Coup franc.

Remise en jeu sur touche.

Gazza's SUPER SOCCER

Amateurs de foot, rebonjour ! Sur ce thème qui semble inspirer les créateurs de jeu, voici le petit dernier, qui profite pleinement des manques de ses prédécesseurs.

En un mot, si le jeu n'a rien de révolutionnaire, il pallie bien des défauts relevés sur les autres simulations de foot.

EMPIRE
SIMULATION SPORTIVE

Que demande-t-on à une simulation de foot, maintenant ? Bien plus qu'il y a 3 ou 4 ans, quand on se contentait du simple match entre 2 équipes. Non, pour qu'une simulation soit bonne, donc intéressante, il faut que, au-delà du simple jeu, le joueur puisse se mettre tour à tour dans la peau du sélectionneur, de l'entraîneur et des hommes sur le terrain. Certaines simulations privilégient plus un aspect que les autres : ce n'est pas le cas de Gazza's qui sait nous offrir un équilibre susceptible de satisfaire tout le monde.

Ici, l'on peut créer un championnat comme on le désire. On fait sa propre équipe, avec des joueurs que l'on choisit et qui ont leurs qualités et défauts (sur lesquels on peut agir à certains niveaux), et on l'inscrit dans le championnat. Au fil des victoires, l'expérience de l'équipe s'accroîtra, comme dans la réalité. Amusant, bien que non indispensable, on peut décider de la couleur des tenues et de celle de la peau ou de la chevelure des joueurs, voire leur attribuer le nom de nos idoles !

Les phases d'entraînement et de jeux sont nombreuses : Penalties, coups francs, remises en jeu, corners. Ici, l'on contrôle réellement la force et la direction du tir et l'on peut basculer les commandes d'un joueur à un autre, y compris le gardien de but.

Techniquement, la simulation est bien réalisée, avec de bonnes animations, différentes vues du terrain selon les phases de jeu, et des effets sonores réussis.

Pour jouer au foot, même en plein hiver, sans avoir froid ni mouiller son maillot !

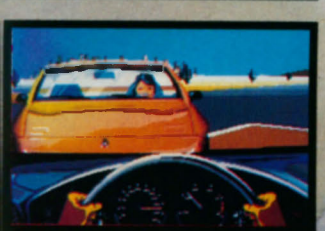
ST et Amiga

L'équipe.

HIGHWAY PATROL II

La poursuite infernale

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS



36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

Le tueur conduisait une FM TURBO-12 à tombeau ouvert, il me restait peu de temps pour l'intercepter, j'armais mon fusil à pompe, la poursuite allait être féroce...
HIGHWAY PATROL II, la puissance du vrai simulateur 3D où tout est possible : demi-tours, dérapages, tête-à-queue, marche arrière.
Quittez les routes et foncez à travers le désert, votre carte sera indispensable, votre sang-froid aussi...

MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

OLIVER & Company

COKTEL VISION
ARCADE

C'est toujours un plaisir de retrouver les personnages d'un dessin animé de Walt Disney. Cette fois, c'est au tour d'Oliver, le petit dernier, de passer à la postérité de la micro avec tous ses copains.

Ramasser les saucisses en évitant les obstacles.

Sauter pour attraper les biscuits.

S'occuper des chiens : quelle vie de chat !

Oliver, vous connaissez, c'est ce chaton malicieux qui se retrouve tout seul dans New York, alors que ses frères et soeurs ont été adoptés par des passants. Et que peut-il arriver à un sac à puces sinon des aventures qui vont lui rendre la vie plutôt difficile si vous n'intervenez pas...
Le jeu est décomposé en plusieurs tableaux, qui reprennent les thèmes du dessin animé où Oliver rencontrera Dodger et toute sa compagnie. La première séquence se déroule dans la rue : Oliver doit éviter les passants et les roquets hargneux, tout en récupérant, çà et là, des saucisses qui traînent sur le trottoir. Son énergie décroit très rapidement alors, attention !
Arrivé chez Fagin, il devra se nourrir, au moyen des biscuits en forme d'os qui lui sont lancés. Pendant ce temps, il s'occupera des autres chiens qui sont dans la pièce et cherchera à gagner un maximum de temps en les distrayant.
Chez Jenny, les chiens font mille sottises. Oliver devra les empêcher de réveiller Georgette, l'aristochienne qui dort. Malheur à lui si le majordome entre dans la pièce...
Enfin, dans le quatrième tableau, Oliver et tous ses amis devront délivrer Jenny, retenue prisonnière dans un entrepôt. Là, on se trouve en présence d'une sorte de labyrinthe sur plusieurs tableaux et d'un classique jeu de plateformes. La réalisation est très colorée et devrait plaire aux plus jeunes, ceux qui ont vu le dessin animé comme les autres. Deux niveaux de difficulté ont été prévus, le plus facile permettant aux tous petits de jouer sans trop de mal.
Sur une machine VGA, le charme des couleurs et les animations rappellent sans conteste le dessin animé. Quant au son, une option fait appel à l'interface sonore développée par Coktel pour ses récents jeux.

PC tous modes

L'icône de déplacement.

Une légende, celle d'Astate, que vous ne connaissez sûrement pas, sert de trame à cette aventure entièrement graphique qui prouve que les créateurs de jeux français sont capables de nous en donner pour notre argent...

Vous allez partir à la recherche des 5 morceaux de la statue de Théomorphe, vestige du royaume d'Astate, installé jadis dans la vallée du Rhône (ah oui ?).
C'est au 13ème siècle qu'est apparu pour la première fois un buste superbe, en or massif, qui sera vite reconnu comme la statue de «Théomorphe».
Au 14ème siècle, Erik 1er, aidé par ses Templiers, se proclame Roi d'Astate et voue un véritable culte à la statue.
Nous en sommes en 1990. La statue, disparue depuis fort longtemps, excite bien des convoitises. Selon certaines théories, elle serait éparpillée en 5 morceaux.

Sur fond de Templiers, dans des décors composés de somptueux châteaux, de chapelles isolées et de vestiges moyenâgeux, vous allez vous transformer en archéologue et tenter de retrouver les 5 morceaux de la statue.

Pour ramasser un objet.

Le jeu d'aventure est entièrement graphique. Il utilise la souris, en suivant un concept assez nouveau.
Une icône est présente à l'écran et se transforme, en fonction des actions que vous désirez entreprendre.
C'est simple et efficace. N'allez pas en conclure pour autant que résoudre cette énigme est un jeu d'enfant, même si l'on vous dit que les débutants prendront beaucoup de plaisir à jouer.
Au contraire, apprêtez vous à recommencer plusieurs fois, après être tombé dans des oubliettes ou subi un sort tout aussi peu enviable...

ST

D'autres icônes sont disponibles.

Les décors sont splendides.

Attention aux pièges, toutefois.

NEW DEAL
AVENTURE

FIGHTER BOMBER

TOP MICRO WORLD

ACTIVISION
SIMULATION DE VOL

Voler à bord des avions de combat les plus prestigieux, et tenter de remporter le trophée Curtis Emerson Le May est une épreuve annuelle organisée par le S.A.C. (Strategic Air Command) au-dessus du Midwest américain. Les meilleurs pilotes du monde y sont conviés et c'est à ce titre que vous êtes invité. Faites de votre mieux !

En vol libre, le Mt Rushmore. (ST)

Le colonel J. «Fat Bull» Howckeye va s'envoler à bord d'un F4-E Phantom, appareil qu'il connait comme le fond de sa poche, pour avoir passé, en sa compagnie, les heures les plus dures de sa vie, là-bas, au-dessus des rizières, la peur au ventre.
Quelques années plus tard, il a su rester un pilote, un vrai, alors que les autres sont devenus des «gratte-papier» en montant en grade.

Ce matin, à l'issue du briefing qui donnait le coup d'envoi du Trophée, son oeil a accroché le regard du jeune lieutenant «Black Boy» O'Connor, l'un des plus fins pilotes basés ici à Ellworth. Il savait que son véritable ennemi était là, et qu'aucune erreur ne lui serait pardonnée. Ce Trophée, «Black Boy» le désirait plus que toute autre chose et, pendant ces derniers mois, au cours de leurs vols en patrouille, il avait décelé chez son ailier l'envie de surpasser le maître.
Vous êtes «Black Boy», à vous d'emporter le Trophée.

Bomber n'est pas qu'un simulateur de vol. Il invite le joueur à se surpasser au cours d'un challenge où plusieurs pilotes, jusqu'à 8, pourront s'inscrire.

Au cours du Trophée, on peut piloter des avions aussi prestigieux que le F4-E, le F111 ou encore, le Mig 27 Flogger, et affronter F15, Mirage 2000 ou autre Sukhoi...

Pour gagner; il faudra être le meilleur, au cours des 16 épreuves qui ont été définies par l'Etat Major du S.A.C.

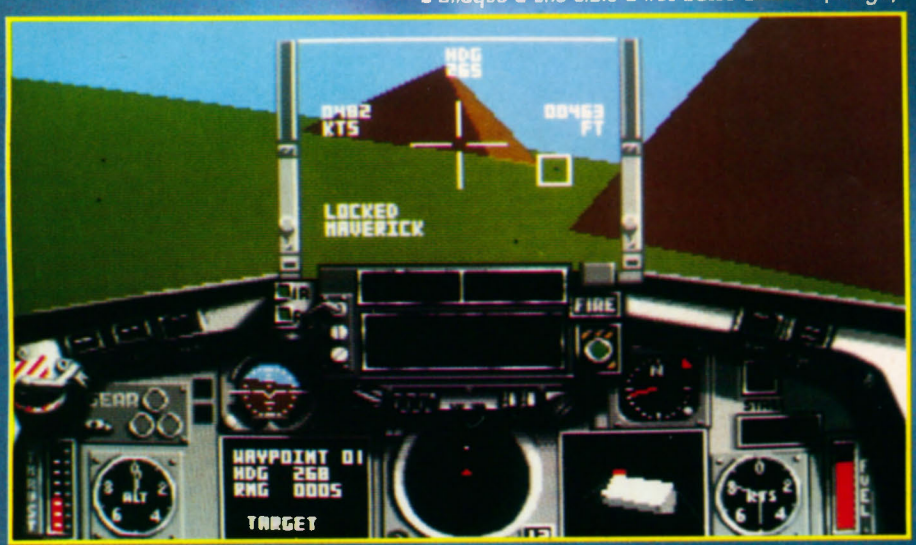
VERSION ST

La réalisation est soignée, avec pour première preuve, une présentation haute en couleurs et en mouvements, des différents appareils. Les bruitages n'ont pas été oubliés : réacteur, sortie du train, contact des pneus sur la piste, tirs de missiles. Les vues externes des avions en vol sont spectaculaires, le clou étant certainement le ravitaillement en vol.

Survol de la ville en Viggen. (Amiga)

En Mig, avant le toucher des roues. (ST)

L'attaque d'une cible à très basse altitude. (Amiga)

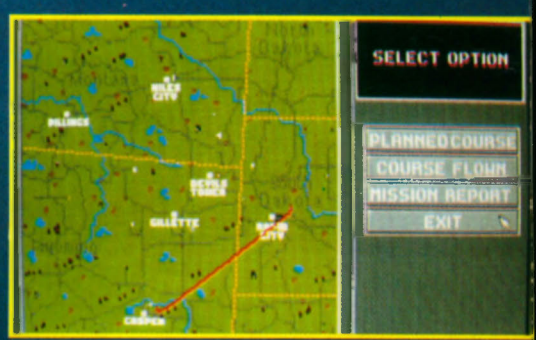


Destruction de cibles au sol, interceptions d'hostiles, le tout au-dessus d'un décor riche en détails.
Il faudra s'entraîner pour maîtriser les diverses phases de vol, du décollage à l'atterrissage, en passant par le délicat ravitaillement en vol et, bien entendu, par la mission proprement dite.

Les épreuves s'enchaînent et l'on ne pourra passer à la suivante qu'en accomplissant avec succès celle qui précède. Les résultats de tous les pilotes sont enregistrés sur disquette. Autre aspect intéressant de Bomber, le logiciel permet de créer ses propres missions, apportant une touche de variété au menu proposé.
Une bonne simulation mais surtout, un grand jeu !

VERSION AMIGA

Tout comme pour la version ST, le jeu tient sur 2 disquettes. Les graphismes, un peu plus fins, ne sont pas très différents. La rapidité et la fluidité des animations sont très bonnes. Là où se situe la principale différence, c'est surtout au niveau du son, avec une imitation du bruit des réacteurs, notamment lors du passage de la post-combustion, assez remarquable. L'alarme missiles est aussi angoissante que sur un véritable avion de combat... Un jeu de plus à mettre, sans aucune réserve, dans votre logithèque.



Compte-rendu de mission. (ST)

On tête sa mère ? (ST)

Séparation du F111 et du KC10 ravitailleur. (ST)

RODY ET MASTICO

LANKHOR
EDUCATIF

Offrir aux plus petits un éducatif sous forme d'aventure est une excellente idée. Quand, en plus, sa réalisation n'appelle aucun reproche, on peut considérer que les créateurs sont parvenus, dans ce domaine difficile, à un sans faute.

A chaque étape, des questions posées à l'enfant. (Amiga)

Rody est un petit garçon qui a pour compagnon un robot, Mastico. Un élément essentiel de la machine à fabriquer le chewing-gum, l'étoile multicolore, a disparue. Les 2 héros vont vivre une aventure merveilleuse pour retrouver l'étoile et c'est le joueur qui va les guider.

Le jeu fait appel au sens de l'observation de l'enfant. Le robot lit des textes, par l'intermédiaire de la synthèse vocale, au cours desquels il pose certaines questions. Les éléments de réponses figurent toujours sur le tableau qui illustre chaque scène.

En déplaçant le curseur (en forme de robot) au moyen de la souris, l'enfant désignera la réponse.

En cas d'échec, le robot offre une nouvelle tentative, jusqu'à ce que la bonne réponse soit fournie.

Autre élément intéressant du logiciel, le petit utilitaire qui permet de colorier des dessins : voilà qui fera plaisir aux plus jeunes joueurs, dont l'attention ne saurait être sollicitée trop longtemps au cours du jeu. L'aide d'un aîné sera indispensable au début.

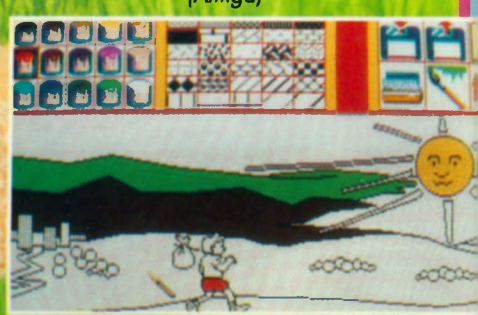
Par la suite, l'enfant doit être à même de se débrouiller par ses propres moyens, d'autant plus qu'il peut faire répéter la question posée par le robot.

Rody et Mastico : une bonne initiative qui démontre qu'un logiciel éducatif n'est pas forcément ennuyeux...

VERSION AMIGA

Peu de différences avec la version ST, si ce n'est une image plus étalée sur l'écran. Les graphismes sont corrects et l'ergonomie excellente.

L'utilitaire permettant de colorier les dessins. (Amiga)



VERSION ST

Elle se distingue par sa synthèse vocale très réussie qui, à notre avis, surpasse celle de l'Amiga. Les graphismes sont très colorés et l'utilisation de la souris, au moyen d'un curseur redéfini, est une bonne idée.

Le curseur souris, redéfini, sert à pointer les réponses sur l'écran. (ST)

Un jeu aux graphismes propres et colorés. (ST)

POUR LES ENFANTS A PARTIR DE 3 ANS

rêve aventure observation réflexion coloriage

RODY & MASTICO

TILT D'OR DU MEILLEUR LOGICIEL EDUCATIF EN 1988

est disponible sur ST AMIGA CPC

et bientôt sur PC

RODY & MASTICO II

sortira en janvier sur tous formats

RODY & MASTICO III

en mars 1990

RODY & MASTICO
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ
(sur tous les formats)
199 F 00

Bonjour !

Je suis Toy, le cousin de Mastico. Je vais bientôt faire un Disk Magazine de jeux pour tous les enfants de ton âge, qui paraîtra régulièrement et que tu pourras recevoir chez toi, à ton nom.

Le prix d'un abonnement pour 6 numéros sera le même que celui d'un seul des beaux softs de ton papa.

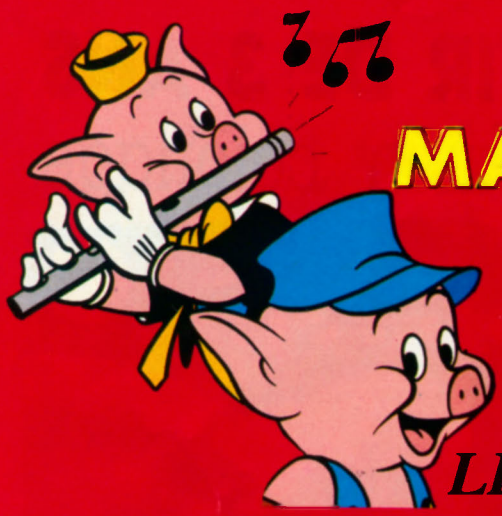
Mais, avant de commencer, j'ai besoin de savoir si cela t'intéresse. Alors, appelle moi vite au (1) 46 30 33 03 (demande ma copine Catherine) ou bien, envoie moi un petit mot chez Lankhor, à Clamart.

À bientôt, j'espère.

Toy

Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART – Tél: (1) 46 30 33 03



WALT DISNEY
MAITRE D'ECOLE

Les héros de Walt Disney sont mis en scène par Coktel Vision dans une série de jeux éducatifs destinés aux plus jeunes. Ils ont en commun une réalisation de qualité, soulignée par des graphismes hauts en couleurs.

LES TROIS PETITS COCHONS S'AMUSENT

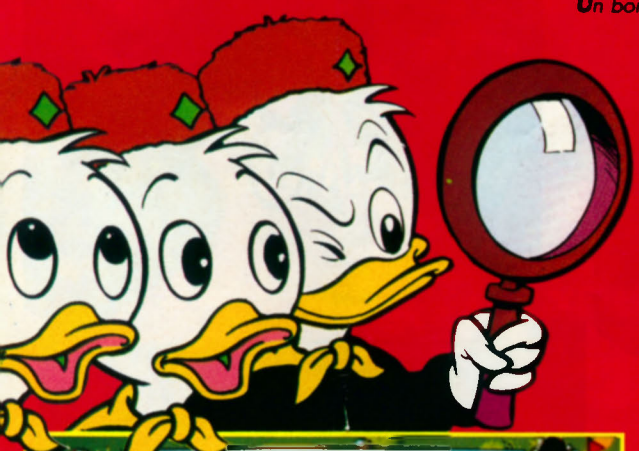
L'un des puzzles. (ST)

Destiné aux enfants de 3 à 7 ans, ce logiciel d'éveil retiendra sans nul doute l'attention des parents. Sur le thème du Grand Méchant Loup et des 3 Petits Cochons, il réunit un ensemble d'activités variées, de difficulté progressive. Les plus jeunes devront commencer par distinguer le loup, qui apparaît dans les fourrés, pendant que les 3 cochons dansent. Suit alors une identification de silhouettes, divers puzzles, des exercices de mémorisation et des labyrinthes. L'itinéraire de l'enfant est matérialisé sur l'écran et une animation lui indique le passage d'une étape à l'autre.

ST et PC tous modes

Un bon exercice de mémoire. (PC)

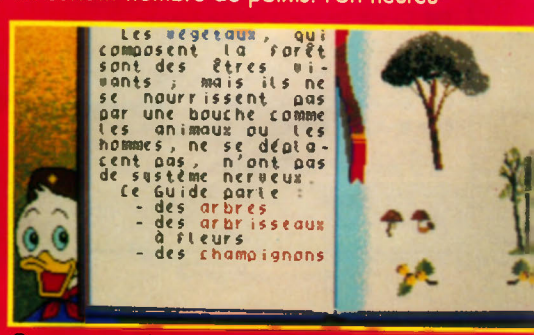
L'un des labyrinthes. (PC



Une épreuve concernant les animaux. (ST)

LES CASTORS JUNIORS DANS LA FORET

Nous voici rendus à Donaldville, en compagnie des 3 neveux de Donald, Riri, Fifi et Loulou. Aujourd'hui, ils participent à grand jeu de piste, dans la forêt toute proche. Ce parcours sera pour eux, et pour l'enfant, l'occasion de pratiquer un test de connaissances de la nature. A chaque relais d'étape, une question est posée, ayant pour thème les animaux, les végétaux, les métiers de la forêt. Chaque question rapporte un certain nombre de points. Fort heureusement, nos 3 héros disposent du célèbre Manuel des Castors Juniors, véritable encyclopédie dans laquelle ils puisent leur savoir. Tout comme eux, l'enfant pourra consulter ce manuel à l'écran, mais il perdra la moitié des points attribués à une bonne réponse. Avec ses questions variées et un processus de recherche dans le manuel, original, ce logiciel vise le créneau des 7 à 10 ans.



On peut consulter le manuel. (ST)

ST et PC tous modes

fun school

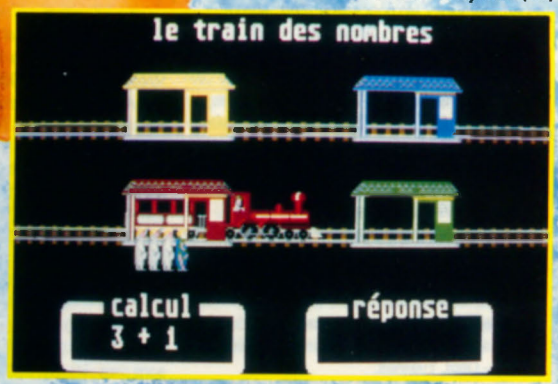
DATABASE
EDUCATIF

TOP MICRO WORLD

Un labyrinthe. (CPC)

Trouver des éducatifs pour les plus petits n'est pas évident. Pourtant, rien de tel que l'ordinateur pour apprendre en s'amusant...
Bien utilisé, en faisant appel aux animations et à la couleur, le jeu se transforme en leçon sans que l'enfant s'en aperçoive.
Fun School est un ensemble d'exercices destinés aux moins de 8 ans.

Le calcul attrayant. (ST)



Les enfants qui ont la chance de débuter leur scolarité en ayant déjà utilisé un ordinateur ont un petit avantage sur les autres.
Le clavier leur est familier et ils n'éprouvent aucune panique devant les touches.

Aidez la grenouille ! (ST)

Bien souvent, ils savent déjà ce qu'est une disquette et sont capables de l'introduire dans la machine.

Fun School 2 offre aux enfants, dans sa version «moins de 6 ans», un ensemble de 8 exercices : recherche de formes, notion de «plus grand plus petit», écriture des lettres, couleurs, coordination etc.

L'autre version, destinée aux 6 à 8 ans, s'adresse à des enfants sachant déjà lire plus ou moins bien et regroupe des jeux basés sur la logique, les mathématiques, le vocabulaire etc.

Les 2 versions sont accompagnées d'une notice cartonnée, qui résistera bien aux petites mains impatientes et vives.
A offrir à vos enfants, à la petite soeur, ou à vos élèves !

Au magasin. (CPC)

VERSION ST

Le charme des couleurs et la qualité des graphismes est le point fort du logiciel. La souris et le clavier sont utilisés alternativement, en fonction du but de

PA

PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES -

Pensez à moi ! Je cherche une imprimante pour un CPC 6128, à bon marché et en bon état. Tél. : 35.66.52.00. Demander Vincent. Rouen – St Etienne du Louvray.

Vds Amiga 1000 512 Ko + Kickstart1.3 + lecteur ext. à 1010 F + nbrx logs à 500 F + vds ext. mémoire 2 Mo pour Amiga 1000 : 4000 F, le tout : 8000 F. Demander Patrick au 31.26.80.38 le soir.

Cherche pour CPC 464, adapt. péritel, prix maximum 80 F. Tél. : 20.76.55.33. Demander Stéphane le samedi matin.

Vds ord. TO8 couleur, neuf + lecteur disq + joystick + disq. jeux + crayon optique : 2500 F. Tél. : 78.21.82.11 après 19h.

Vds Atari 520 STF, année 1988 tbe généram + joystick Navigator + jeux, le tout : 2000 F seulement, le lecteur de disquettes est double face. Tél. : 39.54.26.05 après 18h (Nicolas) – Dépt. Yvelines.

Vds CPC 464 mono peu servi + joystick + jeux + manuel 1000 F – JARDI – Tél. : 39.53.58.71 après 18h – Versailles.

Vds TO9, état neuf + souris + 1 manette Speed Kings + 6 jeux Arkanoïd, cpt Blood, compil : Sapiens, MGT, Aigle d'or, 5ème axe + manuel d'utilisation et 2 disks initiation et livre de programme. Tél. : 48.46.48.75 après 19h.

Vds Atari 520 ST + 2 joysticks + nbrx jeux (Bubble Bobble, 1943, Double Dragon, Bombjack, Buggy Boy, Puffy's Saga, Michey Mouse, Arkanoïd, etc.) + souris avec son tapis + le guide du ST Basic + un livre 102 programmes pour un montant total de 6474 F, revendu à environ 5000 F. Tél. : 95.33.40.34 après 20h.

Vds Commodore 64 + lecteur K7 + prise péritel + cassettes de jeux : 1500 F. Tél. : 78.56.46.24 après 18h30 (sauf week-end). Demander Sébastien – 69230 St Genis Laval).

Vds Atari 520 ST + souris + câble péritel + câble pour branchement à une chaîne HI-FI + Freeboot + nbrx jeux : 2600 F. Tél. : 46.05.03.73. Demander Gaël.

Vds Atari 1040 + SM124 : 4000 F + Commodore 64 neuf : 600 F, Textomat Atari : 200 F, sons pros : M1, K1, D50, DX7, DX7IIFD, D20, D10, 5, 110, V50, K5, CZ Casio, TX81Z, DX11, 21, 27, 100, JUN01, MKS50, Matrix 6, DW8000, ESQ1, SQ80. Tél. : 16.61.55.17.11

Vds Megast1 + SM 124f + disque dur Megafile 30 + drive externe + imprimante Star CC-10 couleur, le tout : 12000 F, possibilité vente séparée – DEMOLY Jean-Marc – 6 bis rue des Moines – 75017 Paris. Tél. : 42.28.22.04

Vds sur Atari Textomat : 200 F, sons synthé studio : M1, V50, K1, K5, D50, DX7, SFD, TX7, TX802, Matrix 6, DW8000, CZ Casio, Jun01, 2, MKS50, MT32, TX81Z, DX11, 21, 27, 100, D20, D10, D110, D5, ESQ1, SQ80. Tél. : 16.61.55.17.11

Vds Atari 1040 + SM124 : 4000 F + Commodore 64 neuf : 600 F, Textomat Atari : 200 F, sons pros : M1, K1, D50, DX7, DX7IIFD, D20, D10, 5, 110, V50, K5, CZ Casio, TX81Z, DX11, 21, 27, 100, JUN01, MKS50, Matrix 6, DW8000, ESQ1, SQ80. Tél. : 16.61.55.17.11

Vds revues à très très bas prix Amstrad Magazines : n° 12 - 14 - 16 à 22 - 24 à 34. CPC : n° 2 - 4 à 10 - 18 à 20 - 22 à 25 - 28 - 29 - 38. AMMAG : n° 32 - 37 - 39. AMSTRAD 100% n° 9. GAMEMAG : n° 6 Amstar : n° 6 - 9 - 22. Tél. : 45.72.15.31 de 19h à 20h30 – DEJAN. Seulement sur Paris.

Vds Sanyo 16+, 640 Ko, DD 20 Mo, lect. externe 3"1/2, souris, horloge, manette de jeux, écran monochrome : 10000 F. Tél. : 99.99.10.09 – 35300 Fougères.

Vds CPC 464 + câble TV (péritel) + livres + 60 jeux + 1 joystick, le tout pour 1100 F. Tél. : 91.63.35.28 après 18h30. Demander Franck + vds TV couleur 36 cm + télé commande très peu servie + donne ord. ZX81 pour 1500 F le tout.

Offre exceptionnel ! Vds Atari XF + clavier d'ordinateur s'y adaptant + lecteur de cassette + pistolet intéractif + 11 jeux, état neuf, valeur réelle : 2950 F, cédez à 1800 F. Tél. : 53.58.92.45 (soir) – Vincent MARTI - Prigonrieux.

Vds ord. TO8 couleur, neuf + lecteur disq + joystick + disq. jeux + crayon optique : 2500 F. Tél. : 78.21.82.11 après 19h.

Vds Atari 520 STF, année 1988 tbe généram + joystick Navigator + jeux, le tout : 2000 F seulement, le lecteur de disquettes est double face. Tél. : 39.54.26.05 après 18h (Nicolas) – Dépt. Yvelines.

Vds CPC 464 mono peu servi + joystick + jeux + manuel 1000 F – JARDI – Tél. : 39.53.58.71 après 18h – Versailles.

Vds TO9, état neuf + souris + 1 manette Speed Kings + 6 jeux Arkanoïd, cpt Blood, compil : Sapiens, MGT, Aigle d'or, 5ème axe + manuel d'utilisation et 2 disks initiation et livre de programme. Tél. : 48.46.48.75 après 19h.

Vds Atari 520 ST + 2 joysticks + nbrx jeux (Bubble Bobble, 1943, Double Dragon, Bombjack, Buggy Boy, Puffy's Saga, Michey Mouse, Arkanoïd, etc.) + souris avec son tapis + le guide du ST Basic + un livre 102 programmes pour un montant total de 6474 F, revendu à environ 5000 F. Tél. : 95.33.40.34 après 20h.

Vds CPC 464 + câble TV (péritel) + livres + 60 jeux + 1 joystick, le tout pour 1100 F. Tél. : 91.63.35.28 après 18h30. Demander Franck + vds TV couleur 36 cm + télé commande très peu servie + donne ord. ZX81 pour 1500 F le tout.

Offre exceptionnel ! Vds Atari XF + clavier d'ordinateur s'y adaptant + lecteur de cassette + pistolet intéractif + 11 jeux, état neuf, valeur réelle : 2950 F, cédez à 1800 F. Tél. : 53.58.92.45 (soir) – Vincent MARTI – Prigonrieux.

Vds sur Atari Textomat : 200 F, sons synthé studio : M1, V50, K1, K5, D50, DX7, SFD, TX7, TX802, Matrix 6, DW8000, CZ Casio, Jun01, 2, MKS50, MT32, TX81Z, DX11, 21, 27, 100, D20, D10, D110, D5, ESQ1, SQ80. Tél. : 16.61.55.17.11

Vds CPC 6128 + moniteur GT65 + nbrx logiciels (utilitaire, jeu) + manuel + système CPM + joystick + livre informatique, le tout : 2100 F à débattre – Jean-Charles. Tél. : 27.81.85.72

Vds Commodore 64 + lecteur K7 + prise péritel + cassettes de jeux : 1500 F. Tél. : 78.56.46.24 après 18h30 (sauf week-end). Demander Sébastien – 69230 St Genis Laval).

Vds Atari 520 ST + souris + câble péritel + câble pour branchement à une chaîne HI-FI + Freeboot + nbrx jeux : 2600 F. Tél. : 46.05.03.73. Demander Gaël.

Pour Atari ST moniteur haute résolution couleur SC 1224 : 2200 F, moniteur monochrome SM 124 : 1200 F, donne en plus jeux et utilitaires divers – TELLIER Michel – 6 rue Jean Bouin – 95600 Eaubonne.

Achète Amiga 500 d'occasion sans moniteur à prix modéré. Tél. : 70.32.51.40 à partir de 18h30. Demander Alain – Si possible l'Auvergne.

Vds CPC 6128 neuf, garantie jusque mai 90 + logiciels + disquettes + manuels : 3000 F. Tél. : 89.47.36.32 – Région 68 – Colmar.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur avec manette sous garantie : 2700 F. Tél. : 43.24.01.90 après 17h.

Vds jeu vidéo Yeno très bon état + 9 cassettes + prise péritel : 800 F à débattre. Tél. : 54.47.44.48 après 18h.

Vds Sanyo 16+, 640 Ko, DD 20 Mo, lect. externe 3"1/2, souris, horloge, manette de jeux, écran monochrome : 10000 F. Tél. : 99.99.10.09 – 35300 Fougères.

Vds Amstrad 464 couleur lecteur cassettes + manette + revues, état neuf, prix à débattre. Tél. : 73.35.93.03

Vds Amiga 1000 512 Ko + Kickstart1.3 + lecteur ext. à 1010 F + nbrx logs à 500 F + vds ext. mémoire 2 Mo pour Amiga 1000 : 4000 F, le tout : 8000 F. Demander Patrick au 31.26.80.38 le soir.

Cherche pour CPC 464, adapt. péritel, prix maximum 80 F. Tél. : 20.76.55.33. Demander Stéphane le samedi matin.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur tbe + 76 jeux (Arkanoïd I et II, Barbarian, Crazy cars I et II...) + meuble ordinateur + revues + discology : 2600 F. Tél. : 39.93.89.49 – Olivier GAY – 29 av. Auguste Perret – 95200 Sarcelles.

Vds 3 livres pour Thomson : manuel technique des TO8, TO9, TO9+, TO8D, C100FS : 200 F ; Super jeux MO6, TO8, TO8D, TO9+ : 125 F ; MO6, TO8, TO9+, TO8D en famille : 135 F. Tél. : 56.41.80.55

Vds console Intellivision + 9 jeux : 200 F. Tél. : 77.90.09.96 entre 20h et 21h. Merci d'avance.

Vds console Séga, acheté en novembre 88, tbe avec 8 jeux : Shinobi, Chop Lifter, After Burner, Quartet, Alex Kidd, Black Belt, Hang on, Teddy Boy : valeur 2550 F, vendu : 1200 F. Tél. : 48.05.01.22 ou 43.60.92.24 – Paris.

Vds CPC 6128 couleur + manette + nbrx logiciels année 89 en parfait état : 3400 F – Victor LIMA. Tél. : 30.55.18.67 avant 17h.

Vds Atari 520 ST, août 89 + souris + 2 joysticks + 10 disquettes vierges + jeux : F16 Pilot, Silent Service, Colossus Chess, Indiana Jones, Crazy cars 2, Sapiens, Xenon, Super Hang on, Capitaine Blood, Arkanoïd : 4300 F. Tél. : 91.68.36.63

Vds Tuner TV + radio réveil + jeux + manette pour Amstrad, le tout : 900 F à débattre (le tout sous garantie). Tél. : 34.64.20.82 à 18h. Eric DETOISIEN – 7 rue de l'Alize – 95610 Eragny.

Urgent ! Vds lecteur discs DD1 Amstrad + cordons + 23 disks : 1000 F + vds MPZ adapt. péritel Amstrad : 300 F ou le tout : 1200 F. Tél. : 67.70.37.42 – L'Hérault. Demander Xavier.

Achète Atari 520 ST avec jeux sans moniteur avec prises, prix à débattre + vds Amstrad CPC 464 couleur + disks + lecteur DD1 + cassettes : 3000 F + vds Séga + Light Phaser + jeux dont Shinobi + Rambo III + Outrun, le tout cédé à 1000 F. Tél. : 48.25.68.16. David.

Vds Atari 1040 ST (acheté 25/05/89 garanti jusque 91) + moniteur couleur Atari + disquettes, jeux, log. avec notice + 3 livres micro + 20 ST MG : 5990 F. Tél. : 43.48.07.55 après 19h – Ambroise.

Vds CPC 6128 couleur + 2 manuels + 2 joysticks + 80 jeux + DMP 2160 + 3 rubans + listings, tout sous garantie : 4500 F à débattre, le tout ou séparé. Tél.: 47.36.10.52. Demander Didier.

Vds 1040 ST + écran couleur Philips + Superbase + le Rédacteur + Super lot de jeux : Gunship, Populous, Rtype, Eliminotor, Space Harrier etc. + 2 joysticks + livres programmation : 7500 F. Tél. : 69.30.22.61 répondeur. Eric.

Vds Amiga 500 + 30 disquettes de jeux et démo + boîte de rangement + prise Péritel, le tout : 3500 F – S. MARTIGNON. Tél. : 87.32.67.09 après 18h – Metz.

Vds C128 Qwerty/Azerty + Jane + drive 1571 + lect. K7 1530 + imp. MPS 803 + TV couleur + int. PAL/RVB + Fastload + joystick + programmes jeux et utilitaires + livres C128, C64, CPM80 + nbrx revues infos : 6000 F – M. SOARES – 3 Square du Jurancon – 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.03.16

Vds Atari 800XL + lecteur de cassette + livres : 700 F. Demander Denis – Seclin.

Vds Atari 800XL + magnéto + "connaître le Basic Atari" + cartouches + jeux cassettes + magazines, le tout tbe : 1300 F à débattre + carte comprenant 66 mémoires 4116 + divers : 200 F. tél : 33.21.31.38 après 18h30. WITTEMBERG V. – Sottevast – 50820 Brix.

Vds console Nintendo + 3 jeux + prise Péritel + 2 manettes, encore sous garantie : 1800 F. Tél. : 20.98.78.10. Mohamed BOURABAA – 54 rue Jean-Jaurès – 59650 Villeneuve d'Asq.

Urgent ! Cherche programme Vie Infinie pouvant s'adapter sur tous les jeux pour CPC 464 (encore jamais trouvé !) – David De ROBERT – 5 rue de la Californie – 70220 Fougerolles.

Vds console Nintendo + 8 jeux (Super Mario, Zelda, Ikari Warrior, Castel Yahia, Gonies II, Kung Fu etc.), prix à débattre. Tél. : 43.48.49.95 après 19h. Stéphane.

Vds CPC 464 couleur + housses écran et clavier + manette pro 500 + 8 cassettes + manuels, livres et revues : 2290 F, le tout sous emballage d'origine. Demander Daniel au 60.16.47.11

Recherche moniteur couleur pour Amstrad 6128 ou prise Péritel. Tél. : 76.05.93.97. demander Patrice.

Vds ZX Spectrum +2, 1 an + adaptateur péritel + moniteur monochrome Philips BM 7752 + manuels + joystick + très nbrx logiciels + programmes et nbrses revues : 2500 F. Tél. : 23.80.17.38

Urgent ! Atari 1040 STF (fin 88) + monit. couleur 1224 + souris + joystick + jeux + utilitaires + housse + Free Boot + livres, excel. état : 5500 F. Frédéric NATALI – 242 rue Grande – 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.33.67, info sur demande.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + housse + 52 discs + boîte rangement discs + lecteur K7 + stylo optique + 2 joysticks : 3200 F – LEONARD David – 9 rue Mozart – 57100 Thionville. Tél. : 82.54.14.73

Vds Thomson TO8 lecteur de disquettes + moniteur couleur 2 joysticks + disquettes dont l'Arche du Capitaine Blood, Masque + : 3500 F. Tél. : 51.40.20.14

Vds TO8 + lecteur + 27 jeux + livre de programmes + guide : 2500 F. Tél. : 73.37.04.29 après 18h – Clermont-Ferrand.

Vds console Séga + contro Stick : jeux : Alex Kidd in Miracle World, Wonder Boy, Zillion, Power Strike, Astro Warrior, Pit Pot, Shinobi, Thunder Blade, After Burner et Rastan, le tout : 1500 F sinon le jeu : 150 F. Tél. : 94.09.36.89 après 19h. Demander Romain.

Vds Amiga 500 (10/11/88), ext. mem A501, lect. ext. 3"1/2, moniteur couleur Printel, casque, joystick, 10 disqu. log : 6500 F. Thierry. Tél. : 43.70.66.37 (sur Paris et sa région).

Recherche bouton pressoir du drive Amiga (df0), pour cause de cassure, si vous avez un drive Amiga HS sur leavel vous pourriez récupérer ce petit bout de plastique. Tél. : 24.33.19.82 – Rémy

Urgent ! Vds BMY Peugeot occasion, bon état, 2 chambres à aire, neuves couleur chrome : 400 F maxi, peut descendre à 320 F si personne sympa. David DELAMOTTE – 8 résidence des Bois – 80400 Ham. Tél. : 23.81.17.92.

Vds CPC 6128 avec moniteur couleur + nbrx logiciels + joysticks + manuel + assembleur, le tout : 3000 F. Tél. : 69.30.16.64

Vds console de luxe Nintendo Zapper + 3 jeux inédits + 2 jeux bon état, valeur 3500, vendu à 2500 F + cherche Atari ST, bon état + jeux et joystick, pas séneux s'abstenir. Tél. : 54.78.63.43 de 18h à 20h. Demander Yann.

Urgent ! Vds TO7/70 + lecteur K7 + moniteur vert + crayon optique + extension musique et jeux + jeux + 1 manette + Colorpaint + Choplifter + Basic 1.0, cédé à 2500 F. Tél. : 32.28.37.43. Demander Zoubir – Evreux 27000.

Urgent ! Vds Commodore 64 + lecteur K7 + lecteur de disquettes (1541) + Power Cartbridge + 1 manette + jeux + revues, cédé à 2500 F. Tél. : 32.28.37.43. Demander Zoubir – Evreux 27000.

Vds VG5000 + lect. K7 + 5 jeux + 2 manettes + ext. 16 K + 3 livres, marche TV avec prise Péritel : 600 F + vds Mattel Intelevision + 12 cartouches jeux + Intelevoix, marche sur TV : 600 F ou le tout 1000 F – CRAMOISY. Tél. : 44.27.11.94 – Oise.

Cherche Atari 520 ST en bon état avec ou sans moniteur à prix intéressant. Sylvain MILLOT – 21 impasse Jean-Vilar – 54740 Vendargues (Hérault). Tél. : 67.70.68.98 heures repas.

Cherche Atari 520 STF à prix ne dépassant pas 1800 F, pour personne intéressé, je possède un lecteur de cassette pour MO5 avec jeux et crayon optique (vente à cause d'un clavier MO5 inutilisable). Tél. : 67.70.68.98. Demander Sylvain – Hérault.

Vds extension mémoire pour Amiga : 700 F à débattre. Tél. : 91.54.28.25. COHEN Eric – 1 rue Robert – 13007 Marseille.

Achète Amiga 500 pour 2000 F – 138 rue Salvador Allende – 92000 Nanterre. Tél. : 47.78.45.65

Vds kit de téléchargement pour Amstrad CPC 6128 : 60 F + vds synthétiseur de parole pour 6128 : 200 F + nbrses revues Strange. Liste sur demande + vds Skaal sur DK : 80 F. DELOUIS Stéphane – 18 rue G. Monmousseau – 94200 Ivry.

Vds CPC 464 monochrome + 60 jeux + lecteur de disquettes + 10 jeux sur disquettes + imprimante Smith Corona + joysti. + papier imprimante + livre de programmes + meuble pour ordinateur, le tout : 2700 F.

Vds carte graphique vidéo Seven Vega VGA, Multimode VGA, EGA, CGA, Hercules, sorties TTL et Analogique, résolution maxi : 800x600, 16 couleurs 320x200, 256 couleurs neuve avec drives et notice, valeur 3250 F, vendu : 1500 F. Tél. : 96.28.18.51. M. OLLIVIER.

Vds cause achat Mac 30GE, imprimante Amstrad DMP 2000 + câble, idéale pour CPC ou Atari ST, en tbe pour 1200 F. Tél. : 88.95.09.45 après 18h. Demander Patrick.

Urgent ! Vds Amstrad 464 mono + 50 jeux 1 joystick : 1300 F à débattre. Pour tous renseignements Tél. : 48.04.94.79. Demander Boris. Si vous tombez sur le répondeur, laissez un message – 75004 Paris.

Vds MSX + lect. K7 + 47 jeux + manuel + revues + cartouche + 2 joysticks + prise Péritel + cube Basic, le tout : 700 F. WALKER Olivier – 25 rue Victor Hugo – 54390 Frouard. Tél. : 83.49.09.48 après 18h.

Attention ! Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + le papier + 20 disks + joystick + 3 manuels, le tout en bon état, acheté 6000 F, cédé à 3200 F (à débattre + frais de port à ma charge). Tél. : 79.96.05.21. Demander Olivier.

Vds Commodore 64 + lecteur K7 + guide du micro ordinateur + 1 joystick, le tout : 1300 F. Tél. : 20.97.29.01 après 18h30 – Templemars Nord.

Urgent ! Vds console Séga garantie 6 mois, + Space Harrier + Alien + My Hero + Hang on + Kenseiden, le tout : 1000 F, valeur 1800 F – PEYROU Jérôme – 1 square Voltaire – 94230 Cachan. Tél. : 46.65.87.81.

Vds Thomson MO5 + lect. cass. + disqu. + imprim. Therm. 40 col. + recharges + 45 log. (jeux, util., lang.) + livres + revues + disq. vierges + progs, très bon état, embal. origine, achat 8000 F, vendu 1500 F. Tél. : 34.62.02.90 à 18h. – 78860 St-Nom-La-Breteche.

Vds Amstrad CPC 6128 mono couleur + joystick + 70 jeux + revues, valeur 2700 F à débattre. Tél. : 93.64.29.31 après 17h. Demander Yvan.

Vds Atari 800XL + magnéto-cassette + 4 cartouches + 3 jeux sur cassettes + prise péritel + joystick, le tout en tbe, vendu 1200 F. Tél. : 75.61.78.38 – 26250 Livron.

Vds moniteur couleur Thomson (avec prise péritel), tbe : 1000 F. Tél. : 47.29.93.00 le soir après 20h.

Vds Atari 529 STF nouvelles roms disks double face + écran (50/60 Hz) + 30 disks + joystick + très large documentation, le tout : 4000 F. Tél. : 91.89.81.54 de 17h à 19h. Demander Stéphane.

A saisir ! Vds Atari 800XL + drive 1050 + lect. K7 1010 + imprimantes 1020/1027 (HS)/1029 + Track-Ball + manettes + K7 + disks + logiciels + tab. tact. + manuels util., papier imprim. etc. au choix ! Faire offre. Tél. : 48.47.73.47 après 20h – MOITRY Régis – 93140 Bondy.

Vds 2 joysticks Pro 500 : 100 F les 2 ou 65 F chaque + 3 boîtiers (grands), 5"1/4 pour environ 250 disks : 150 F + 200 revues Amstrad : 100 F + synthé vocal + HP : 200 F. Tél. : 56.77.00.30

Vds Atari 520 STDF + joysticks + 3 originaux (Crue Honda, Maxi Bourse, Xany Golf) + 20 jeux + D7 + manuels d'utilisations + moniteur couleur Philips, CM 8801, valeur 5600 F, le tout : 4000 F – Laurent – 1 rue de Puissaye – 95880 Enghien. Tél. : 34.12.08.17

Vds ordinateur de poche Casio PO 200 dans sa housse de poche de rangement comme neuf : 300 F à débattre. R. FOURMAUX – 300 av. Henri Barbusse – La Courneuve 93120.

Stop affaire ! Vds C64 + lect. disk + moniteur mono + lect. K7 + jeux + livres + joystick + disks vierges + boîte pour 50 disks + Reset + péritel : 2500 F ou échange contre Atari 520 ST. Tél. : 16.1.48.32.59.55 après 7h, le tout en très bon état. Demander Arnaud.

Vds 6 livres sur Amstrad CPC 464 micro-Application : 215 F. Tél. : 39.19.61.54 de 13à 20h.

Vds Amstrad Coul. 6128 + 1 joysti. + nbrx jeux + livres + revues + 4 disks vierges, val. réelle 7000 F, cédé à 4500 F. Tél. : 23.62.22.61 – 11 rue d'Alsace – 02100 St Quentin.